ISSN: 0392-8918

VIDEO GIOCHI

21

DICEMBRE
1984
L. 3.500

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES E GIOCOMPUTER

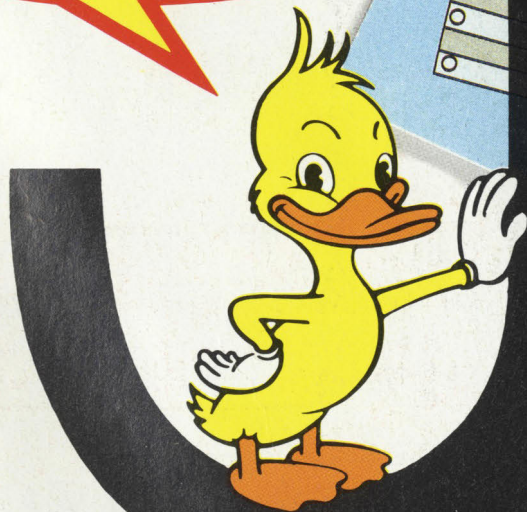
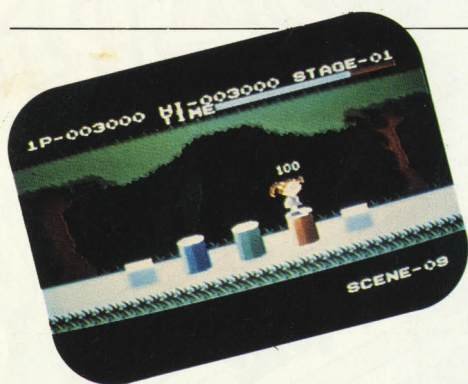
Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

LUCKY: IL COMPUTER
PER FARE I VIDEOGIOCHI

REGALI REGALI REGALI
TANTI SUGGERIMENTI
E TANTE NOVITÀ

PROVATI PER VOI
BRUCE LEE
E ONE ON ONE

OLTRE LE BARRIERE DELL'HARD E DEL SOFT.

E' IN EDICOLA

PAPERSOFT,
il primo settimanale di software per il tuo home e personal computer a sole 1.000 Lire.

J. Soft Editrice - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 683797-6888228

SOMM

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.
MILANO - LONDRA - S. FRANCISCO

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54 - 68.80.951-2-3-4-5 - Telex: 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 5 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina

DIREZIONE EDITORIALE
Daniele Comboni

DIREZIONE DIVISIONE PERIODICI
Dario Tiengo

DIREZIONE DIVISIONE LIBRI E GRANDI OPERE
Roberto Pancaldi

DIREZIONE AMMINISTRATIVA
Giulano Di Chiano

UFFICIO ABBONAMENTI
Tel. (02) 6880951 (5 linee ricerca automatica)

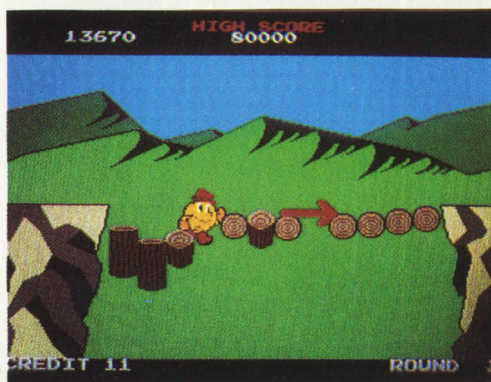
CONSOCIATE ESTERE
USA GEJ Publishing Group, Inc. 1307 South Mary Avenue Sunnyvale. CA 94087
Tel. (408) 7730103-7730138 telex 0025/49959972 GEJ PUBL SUVL
U.K. GEJ Publishing Ltd 18/Oxford Street London WIR 1AJ
Tel. (01) 4392931 - Telex (051) 21248

Il Gruppo Editoriale Jackson è iscritto nel registro Nazionale della stampa al n. 117 vol. 2 - foglio 129 in data 17.8.1982.

Associato all'Uspi Unione Stampa Periodica Italiana

DIRETTORE
Stefano Guadagni

COMITATO DI REDAZIONE
Riccardo Albini
Benedetta Torrani
Vanessa Passoni (coordinamento tecnico)

ART DIRECTOR
Silvana Corbelli

HANNO COLLABORATO

Paola Burolla
Francesco Carlà
Marco Gatti
Federico Fiecconi
Danilo Lamera
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Mario Salvatori
Stefano Soliano
Nicolò Torrani
Andrea Verona

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA DI PUBBLICITÀ
J. ADVERTISING S.r.l. - Via Restelli 5 - 20124 Milano
Tel. (02) 68.82.985-68.82.458-68.80.606
Telex 316213 REINA I
Uffici regionali in tutta Italia.

Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27-11-1982
Stampa: Reweba - Brescia
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.500
Numero arretrato L. 7.000 - Abbonamento annuo L. 30.000
per l'Estero L. 47.250
Per i versamenti utilizzate il Conto Corrente Postale
numero 11666203 intestato a Jackson Milano

Facile

CALCOLARE...

E' facile con Multiplan. Questo programma per la gestione del "foglio elettronico" trasforma il vostro personal computer in un prestigioso calcolatore che utilizzerete senza problemi. Istruzioni, comandi e ampia documentazione. Incolonnamento variabile. Indirizzamento relativo o assoluto. Tutto facilita il lavoro. Completo di guida molto chiara che potete far apparire, a richiesta, sullo schermo.

MODIFICARE...

Desiderate cambiare dei parametri? Multiplan ricalcola automaticamente tutto ciò che ne deriva. La medesima cosa su più fogli di calcolo che potrete legare tra loro a volontà. Integrando funzioni logiche, funzioni statistiche Multiplan si rivela il "foglio elettronico" più potente sul mercato.

DECIDERE...

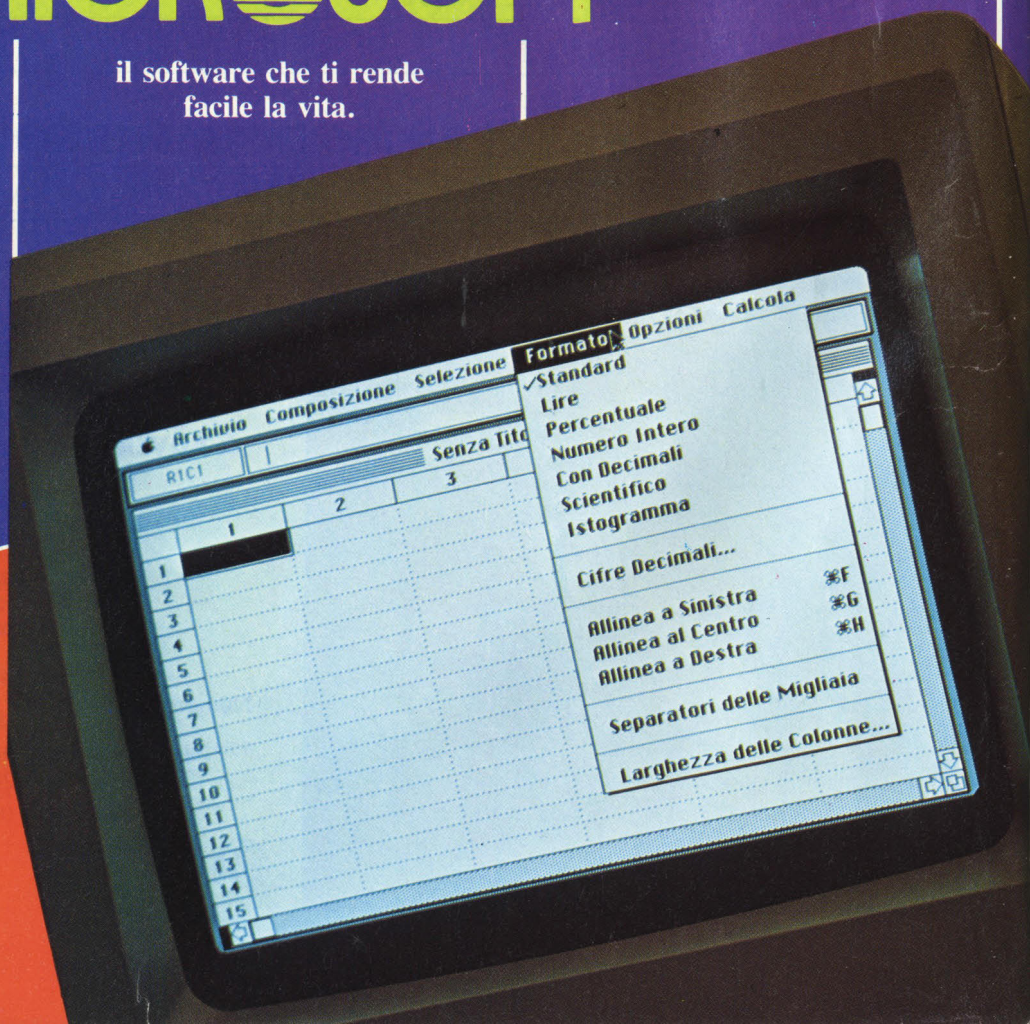
Con Multiplan avrete sotto gli occhi tutte le cifre per prendere decisioni oggettive. Eletto programma dell'anno, già uno dei best-sellers mondiali del 1983, Multiplan è disponibile presso i migliori computer shop.

con Multiplan

MICROSOFT®

il software che ti rende facile la vita.

Distribuito in Italia da

20124 Milano - Via Rosellini, 12
Tel. (02) 6888228-683797-6880841/2/3

il posto della posta

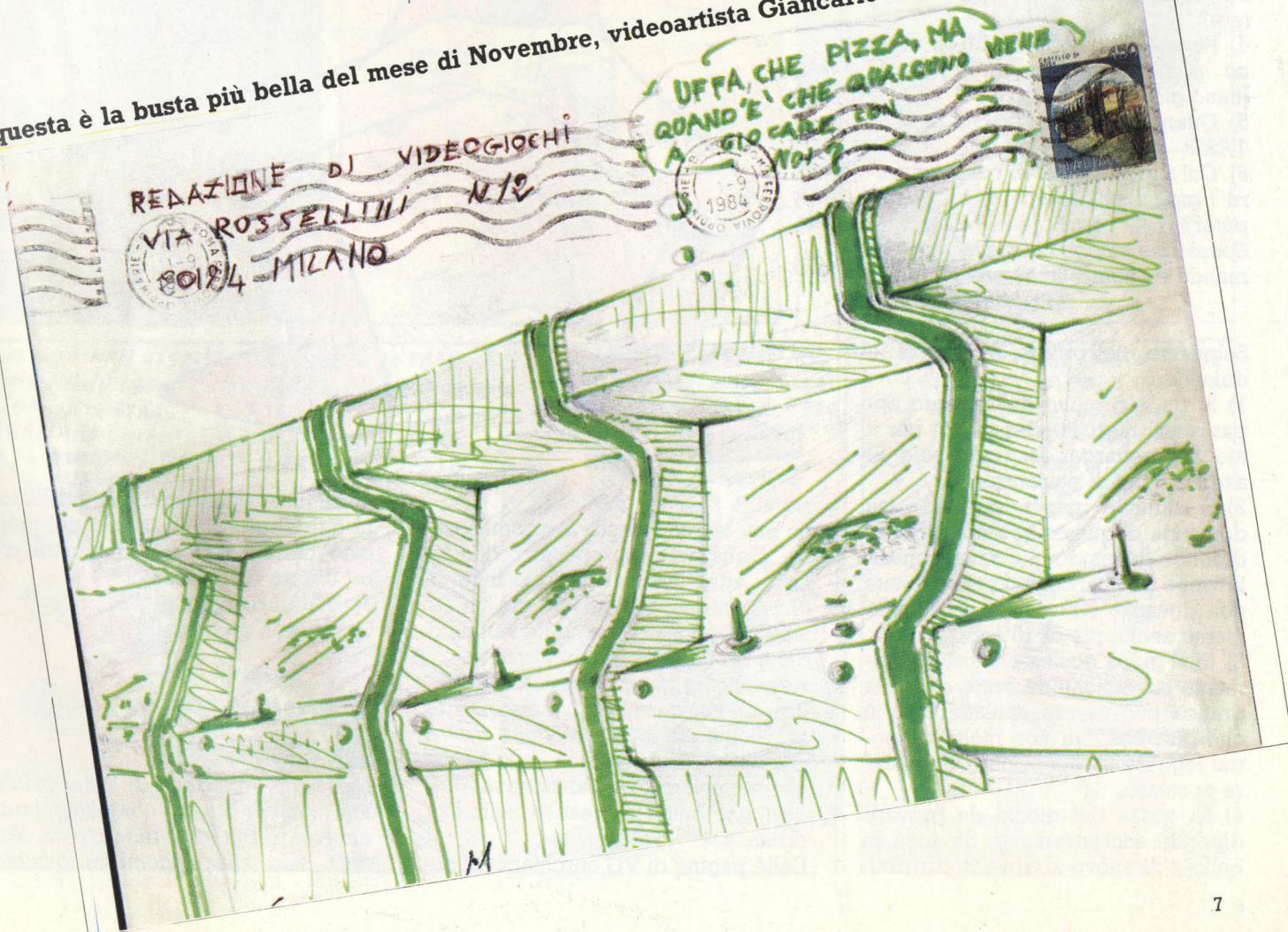
SONO FURIOSO!!!

Vi ho scritto più di venti lettere con alcune buste decorate e non me ne avete pubblicata nemmeno una; vi pare giusto???
Siete capaci di pubblicare solo lettere lunghe che magari durano anche due pagine!?!?
Con due pagine potreste pubblicarne nove anziché una!
Inoltre sembra che fate il vostro lavoro per scartare lettere e dare offese; bel comportamento con uno che legge e segue la vostra rivista da quando è nata fino ad oggi. Adesso avete il dovere di pubblicare questa lettera od un'altra delle mie già in vostro possesso (... se non le avete cestinate) perché non potete offendere uno che vi vuole bene e che vi ammira. Se non mi pubblicherete io non comprerò più la

vostra rivista ed ogni volta che passerò davanti all'edicola dirò al giornalaio di non vendere più la vostra rivista, a costo di dargli la mancia settimanale!!!!!!!!

Danilo Renzi

Ogni tanto ci capita di ricevere lettere come quella di Danilo... ci dispiace enormemente che tu ti sia arrabbiato, ma se non abbiamo pubblicato la tua lettera, non è stato di certo per offenderti, disprezzarti o criticarti.
È vero, non è la prima lettera che ci scrivi, – lo sappiamo perché noi le lettere non le cestiniamo MAI! – ma siete talmente tanti e riceviamo talmente tante lettere ogni settimana, che siamo costretti a selezionare solo le lettere di interesse generale.
Ci dispiace Danilo, ci dispiace anche che la tua, per ora unica, lettera pubblicata non sia allegra e piena di simpatia come le altre.
E non credere che la pubblichiamo

E questa è la busta più bella del mese di Novembre, videoartista Giancarlo Martellucci.

perché ci minacci. Questo è un problema che molti di voi sentono e al quale purtroppo non possiamo che rispondere 'scusateci' e imparate a leggerci tra le righe perché è spesso lì che troverete la risposta alle vostre domande.

ATARI CLUB

Sono un ragazzo di 13 anni appassionato di videogiochi e da quando ho scoperto la vostra bellissima rivista non ne ho perso un solo numero. Adesso vorrei farvi alcune domande:
1) La Starpath continuerà a produrre cassette per il Supercharger?
2) Se tenuta con riguarda una consolle come il V.C.S., in media quanto potrebbe durare?
3) Nel gioco Gyruss della Parker per l'ATARI (V.C.S.) l'astronave può girare in cerchio come nel gioco da bar? E la grafica è buona o elementare?
4) Perché nella rubrica "A che gioco giochiamo" recensite sempre meno giochi per il V.C.S.?
5) Quanti KBYTES possiede l'ATARI?
6) Col Supercharger si possono usare i giochi su cassetta di altri computer?
Spero che rispondiate alle mie domande e auguro lunga vita a V.G.
Massimo Sterpone

Seguiamo, nell'ordine, le tue varie domande.
1) Si tra non molto dovrebbero apparire sul mercato altri giochi per il tuo Supercharger, si tratta solo di avere un po' di pazienza.
2) È difficile rispondere ad una domanda di questo tipo poiché tutto dipende dal modo in cui una consolle viene trattata; comunque se tenuta con riguardo puo durare tranquillamente anche più di 10 anni.
3) Si, il gioco ricalca piuttosto fedelmente la versione da bar e anche la grafica può essere considerata più che discreta. Tra non molto ne potrai leggere la recensione e giudicare tu stesso.
4) La scelta dei giochi da provare dipende esclusivamente da cosa di bello e di nuovo si trova in distribuzione.

Se una marca rallenta la produzione o – come nel caso specifico dell'Atari – attraversa un periodo incerto che lascia tutti gli altri un po' "in attesa", il risultato è il rallentamento della produzione di giochi nuovi.
A questo aggiungi che molti produttori di software si rivolgono, ora, agli home computer, mercato nuovo che nel corso dell'ultimo anno ha registrato una forte espansione attirando molte energie creative nella sua orbita.
Dalle pagine di VG cerchiamo di seguire tutti i mutamenti e le indicazioni dei lettori, da un lato, e del mercato, dall'altro. Cerchiamo, come dire, di fare da specchio!
5) L'Atari dispone di 4 K
6) No! non è possibile

A PROPOSITO DI COLECO

Carissima redazione di Videogiochi, anzitutto desidero complimentarmi con voi per la splendida rivista. Non fate caso alle critiche di qualche

idiota, perfino gli americani vi elogiano! (Videogiochi n. 18) Sono un fiero possessore di una base ColecoVision e vi vorrei porre alcune domande circa le cartucce disponibili per questa base.
Con il modulo Turbo, si potranno usare anche giochi non di guida? E i comandi inclusi nella carduccia "Rocky Battle the Champ" si possono utilizzare per tutti gli altri giochi Coleco?
Quanto verrà a costare, all'incirca, tutto il modulo Adam completo di tastiera e stampante? La Coleco ha in programma di realizzare dei giochi tipo il "Decathlon" per il suo sistema?
Se sì, i comandi saranno le solite manopole o dei comandi speciali, come nella cartuccia Atari "Los Angeles 1984 Games"?
Il noto gioco da Bar Xevious verrà prodotto anche per il mio sistema?
Ringraziandovi della vostra collaborazione, vi faccio i miei migliori auguri... e a risentirci presto.

Andrea- Milano

Ti ringraziamo innanzitutto per i complimenti che fai a noi e alla nostra rivista: come sai fanno sempre piacere. Ma passiamo alle domande:
purtroppo non è possibile usare il modulo Turbo con giochi che non

DRAGON'S LAIR

By MAURIZIO GIACOBETTI

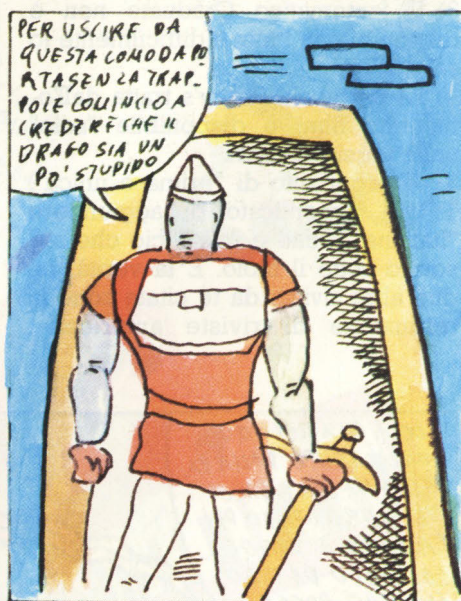
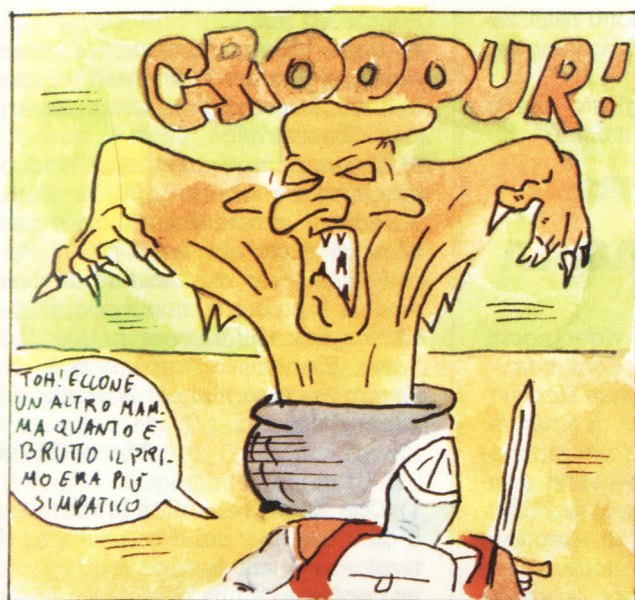
1° PARTE

siano di guida, mentre invece è possibile usare i comandi Super Action Controller con altri giochi oltre ai 4 già disponibili; per esempio potrai giocare a Zaxxon.
A proposito dell'Adam, la tastiera, completa di accessori verrà a costare all'incirca intorno al milione e mezzo. La cartuccia del Decathlon è già disponibile per il tuo Coleco, ma a pensarci è stata l'Activision. Questo gioco è venduto senza particolari joystick poiché sfrutta bene le caratteristiche di quelli già esistenti del Coleco.

RITARDI E NUOVI LETTORI

Sono un vostro "recente" lettore e possessore di un Atari 2600. Grazie al vostro giornale posso sapere novità ed anteprime nel mondo dei videogiochi che riguardano l'Atari. Inoltre grazie alla rubrica "A che gioco giochiamo?" posso spendere bene i miei soldi nell'acquisto delle cartucce da voi ottimamente recensive. Il giornale così com'è è bene impostato, ha e avrà successo. Le rubriche sono più che interessanti, utilissime e scritte in ottima maniera, lo stesso "posto della posta" stà a significare quanto v'interessano le opinioni e le domande dei lettori.
Un unico neo: il vostro giornale non esce in edicola come dovrebbe ma in ritardo. Ma quando il nostro VIGGI avrà un po' più di successo vedrete che tutto si aggiusterà.
Ora vorrei porvi delle domande che per me sono molto importanti:
1) Quando arriveranno in Italia le cartucce della serie M Network per Arari? E quali saranno?
2) Esiste la cartuccia della Coleco Zaxxon per l'Atari? Se si quanto costa?
3) Perché cartucce prodotte dall'Imagic come Ice Trek, Dracula, Microsurgeon, White Water, Tropical Trouble sono solo compatibili per la consolle Intellevision? Forse per la limitata potenza in Kbytes della consolle Atari?
4) Pubblicherete le recensioni di giochi come Gorf (Coleco), Moonswepeer (Imagic), Tutankham e Star Wars Return of the Jedi (Parker), A.D.&D. Tower of Mistery (Intellivision), Kangaroo e Mario Bros (Atari)?
5) Sono validi i punteggi a Fathom nella Videogara oppure no perché Fathom appartiene al concorso "Il mistero di Fathom"?
Spero vivamente che mi PUBBLICHERETE e saluto la spett. redazione del mio beneamato VIGGÌ con un CIAOO!!!

Daniele Nicetto

Caro Daniele, grazie degli apprezzamenti e dell'incoraggiamento nei confronti dei ritardi. La preparazione di un giornale è lunga e laboriosa ed è purtroppo facile trovare degli intoppi lungo la strada.
Vediamo ora le tue domande.
1) Le cartucce M Network — prodotte dalla Mattel Electronics per il sistema Atari VCS — non arriveranno mai in Italia. La società produttrice del sistema Intellivision ha infatti deciso di non importarle.
2) Purtroppo per te non esiste la versione per il VCS di Zaxxon. La Coleco l'aveva annunciata, ma nessuno di noi l'ha mai vista.
3) Oltre alla risposta che ti sei dato da solo, esiste anche un altro motivo che risiede nella diversità dei

(SEGUE)

comandi Intellivision da quelli Atari. Sarebbe complicato adattare uno di questi giochi al VCS perché i comandi Atari sono più semplici e offrono meno opzioni di controllo.
4) Purtroppo sei un "recente" lettore ed è quindi logico che tu ti sia 'perso' molte delle recensioni di cui chiedi. Nelle pagine del Mercato di VideoGiochi c'è un'apposita colonnina che indica se e in quale numero un gioco è stato provato da VG.
5) Certo! Non esitare a mandare il tuo record.

GLI UNICI ITALIANI

Gentilissima Redazione di Video Giochi mi congratulo con voi per il vostro bellissimo giornale, che io leggo con immenso piacere.
1) Vorrei chiedervi come mai nel numero 8 di Videogiochi, precisamente nella pagine dedicate al CES (Consumer Electronic show) di Chicago, avete scritto che la Mattel ha fatto una versione di "Mission x" per l'Atari e nella rubrica il Mercato non lo avete scritto?
2) Mio fratello dice che il nuovo Atari 2600 ha a disposizione più memoria di quanta ne abbia il vecchio VCS2600 (che io posseggo).
3) Vorrei anche sapere se The Graduate (VG n. 8) è già in vendita in Italia, o se come il 5200 non verrà commercializzato
4) Esiste una versione di Porky's per il V.C.S.?
Infine vorrei farvi una raccomandazione, è meglio che non scriviate più la prima e unica rivista di Videogame perché voi siete la prima rivista di questo genere però non l'unica,

perché ve ne sono altre (come Electronic Game and Computer).
Scusate lo avevo dimenticato recensirete mai X Man?
Tanti affettuosissimi auguri da

Leonardo Ruberti
Michele Ruberti

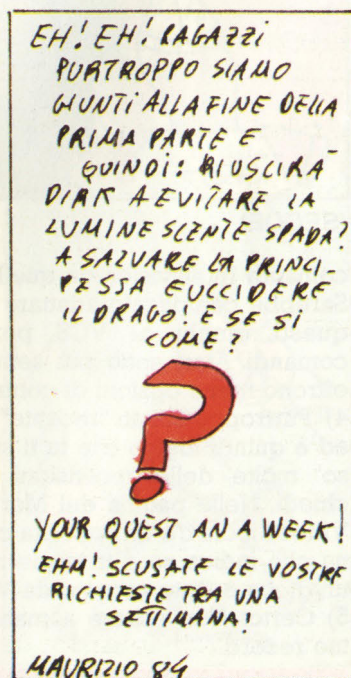
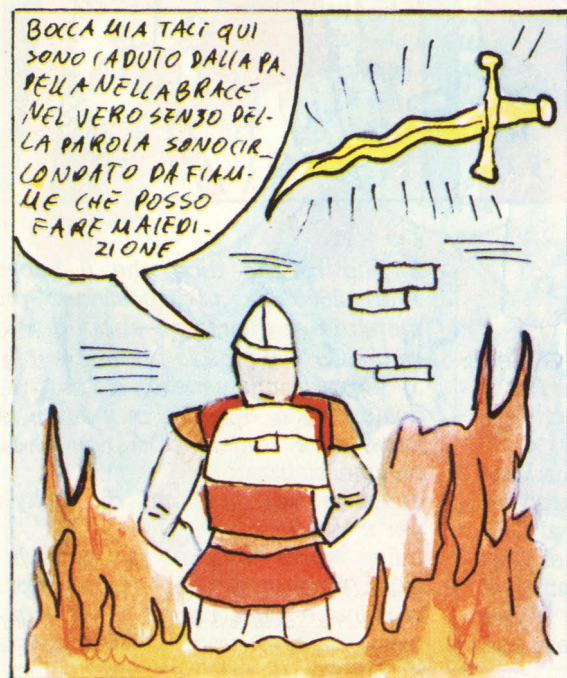
1) A proposito del Consumer Electronics Show devi sapere che effettivamente la Mattel ha realizzato Mission X per Atari ma solamente in America e quindi non essendo disponibile nel mercato Italiano non viene inserita nelle pagine de "Il Mercato" che informa solo di ciò che è disponibile in Italia.
2) Assolutamente falso. Si differenzia solamente per il fatto che è stata leggermente modificata la parte estetica.
3) Il fantomatico Graduate non è disponibile in Italia e difficilmente lo sarà.
4) La cartuccia Porky's tratta dall'omonimo film, è disponibile "solo" nella versione Atari.
5) A proprosito di "prima e unica". Ti sei dimenticato di aggiungere "Italiana" – che è infatti ciò che sta' scritto sotto il titolo. È la verità. Le due altre riviste da te citate sono la traduzione di riviste americane. Tranne per una parte, sono realizzate interamente in America: vengono solo tradotte in italiano.
Non ti sembra quindi giusto che ci consideriamo gli "unici italiani?"

IL CONTE DRACULA ESANGUE

Spettabile redazione di videogiochi, devo chiedervi qualche domanda.
1) Io possego una console Intellivision e ho preso il gioco di Dracula. Erano le 4:43 Allora io (che muovevo il conte) camminavo avanti e indietro davanti all'apertura del cimitero. Ero rifornitissimo di sangue e per di più era ancora notte, ma è apparsa improvvisamente la scritta "Game over". Perché Dracula è morto? Se non c'era sangue il conte diventava bianco, ma ho detto che ero pieno di sangue.
2) L'ultima cassetta che ho preso è Burgertime. Io l'avevo vista con la scatola rosa, ma la mia ce l'ha argento, che differenza c'è?
3) Nella pagina del mercato (sotto la Parker) per Intellivision avete messo solo Frogger. Ma c'è anche Q+Bert, Tutankham, SuperCobra... Perché?
4) Nella Videogara vicino ad alcuni punteggi (come Tron Deadly Discs e Tron Mazeatron) mettete un asterisco. Che cos'è?
5) Su un numero arretrato di videogiochi c'era scritto che la Sega-Melchioni avrebbe fatto delle cassette di Atari per Intellivision. Perché in giro non ci sono, de l'Intellivision ha fatto giochi nuovi per Atari e Colecovision? (Masters of the Universe, Illusions e Bump'n'Jump).
Faccio molti auguri per la vostra "insuperabile" rivista.

Marco Violet

1) Con tutta probabilità la cartuccia è difettosa, per cui ti consigliamo di rivolgerti a chi te l'ha venduta per un confronto e una eventuale sostituzione.
2) Non ti preoccupare poiché non c'è alcuna differenza per quanto riguarda la cartuccia; è solo una questione di confezione. Se hai fatto caso la nuova confezione, è apparsa nel periodo natalizio, probabilmente per attirare maggiormente l'attenzione e invogliarne l'acquisto.
3) La pagina del mercato è composta principalmente dai listini che ci vengono inviati dalle ditte produttri-

ci e quindi non dipende da noi se i titoli in questione non appaiono anche se disponibili nei negozi. Oltretutto la questione Parker è piuttosto confusa poiché non essendoci un importatore ufficiale molti negozianti preferiscono importarsi alcuni titoli direttamente dall'estero.
4) È semplicemente un limite minimo di ammissione per partecipare alla videogara;
5) Con tutta probabilità ti sei confuso con l'Atarisoft che effettivamente ha prodotto alcuni suoi più famosi titoli per l'Inty. Della Sega invece si conosce solo Star Treak per l'Intellivision ma disponibile solo in USA.

DOMANDE COLECOVISIONARIE

Spettabile Redazione di Videogiochi, sono un quattordicenne appassionato di videogames e della vosta sempre frizzante rivista.
Possiedo da poche settimane una consolle COLECO di cui sono assai fiero e che è l'argomento principale della mia lettera:
1 quesito) I comandi SUPER ACTION - CONTROLLER e ROLLER CONTROLLER possono essere utilizzati con tutte le cartucce o solo con specifici giochi che ne richiedo l'uso?
2 quesito) A quando l'uscita in Italia di "CONGO BONGO", "DESTRUCTOR", "MISTER DO" e dei comandi citati nella prima domanda?
3 quesito) La periferica del VIDEOLASER sarà da collegare alla base Coleco e al computer ADAM? Quanto costerà? Che giochi saranno disponibili? "DRAGON'S LAIR"?
Grazie di tutto!!!
BYE, BYE!!!

Marco Cavazzini

1) Almeno teoricamente non ci sono problemi nell'utilizzare questi due comandi con altre cartucce; per esempio potresti tranquillamente giocare a Zaxxon usando i Super Action Controller. Ma oltre ad essere poco comodo lasceresti inutilizzate le numerose altre proprietà di questi comandi limitandoti ad usare i joystick di movimento e il pulsante di fuoco.
2) Mr Do è già disponibile e tra poco lo sarà anche Destructor che ricordiamo verrà utilizzato con il modulo Turbo; mentre ancora poco si sa sulla eventuale disponibilità di Congo Bongo per Coleco.
I comandi Super Action sono ormai disponibili da molti mesi, mentre il Roller dal mese di settembre.
3) Coloro che vorranno acquistare il video laser dovranno necessariamente munirsi del computer Adam perché va collegato al computer e non alla console. Nulla si sa del prezzo, ma è quasi certo che uno dei primi giochi sarà proprio Dragon's Lair.

GIOCHI SPORTIVI

Carissima redazione di video giochi sono un ragazzo di 14 anni fiero possessore del sistema Intellivision.

VENDITA PROMOZIONALE VA

CBS INTELLIVISION

Donk Kong
Venture
Lady Bug
Zaxxon
} 4 cassette L. 60.000
singola L. 19.000

PARKER COLECO

Poppeye	L. 50.000
Supercobra	L. 50.000
Tutankham	L. 50.000
Q. Bert	L. 50.000
Frogger	L. 50.000

IMAGIC INTELLIVISION

Fathon	L. 30.000
Ice Trek	L. 30.000
Tropica	
Trouble	L. 30.000
Atlantis	L. 30.000
Swords Serpents	L. 30.000
Nova Blast	L. 30.000
White Water	L. 30.000
Dragon Fire	L. 30.000
Beauty and Beast	L. 30.000

ACTIVISION PER INTELLIVISION

River Raid	L. 40.000
Worm	
Whomper	L. 35.000
Happy Trails	L. 35.000
Pitfall	L. 40.000
Stampide	L. 20.000

CASSETTE INTELLIVISION

Hockey	L. 19.000
Bowling	L. 19.000
Golf	L. 19.000
Sea Battle	L. 19.000
Armor Battle	L. 19.000
Frogbog	L. 19.000
Soccer	L. 30.000
Tennis	L. 30.000
Basketball	L. 19.000
Skying	L. 19.000
Horse Racing	L. 19.000
Space Battle	L. 19.000
Space Waw	L. 19.000
Sub Hunt	L. 19.000
Vectron	L. 19.000
Tron	L. 19.000
maze Tron	
Tron	
Deadly Disc	L. 19.000

ACTIVISION PER ATARI

Robot Tank	L. 40.000
Space Suttle	L. 50.000
Pitfall	L. 40.000
Frosbite	L. 25.000
Megamania	L. 35.000
Star Master	L. 25.000
Bridge	L. 30.000
Ice Holkey	L. 25.000
Chopper Command	L. 30.000
Pitfall	L. 40.000
River Raid	L. 40.000
Spider Fighter	L. 30.000
Boxing	L. 25.000
Tennis	L. 30.000
Freway	L. 25.000
Bastorming	L. 25.000
Kaboom	L. 25.000
Fishing Derby	L. 25.000
Sky Jinks	L. 20.000
Oink	L. 20.000

PARKER ATARI

Amidar	L. 40.000
Reactor	L. 40.000
Skayslipper	L. 40.000
Spiderman	L. 40.000
Tutankham	L. 45.000
Supercobra	L. 45.000

IMAGIC ATARI

Laser Gates	L. 30.000
Fathon	L. 30.000
Dragon Fire	L. 30.000
Starvojager	L. 25.000
Quick Step	L. 25.000
Riddle of the Sphinx	L. 25.000
Trick shot	L. 25.000
Moonsweeper	L. 30.000
Atlantis	L. 25.000
Demon Attack	L. 25.000

LIDA FINO AD ESAURIMENTO

ACTIVISION

A CBS Electronics Video Game Ca

PARKER MATTEL

Poppeye	L. 45.000
Super Cobra	L. 45.000
Tutankham	L. 45.000
Q. Bert	L. 45.000
Frogger	L. 45.000

CBS - ATARI

Donk Kong
Carnival
Venture

3 cassette L. 45.000
singola L. 18.000

CASSETTE ATARI

Football	
Soccer	
Tennis	L. 35.000
Jungle Hunt	L. 40.000
Moon Patrol	L. 40.000
Joust	L. 40.000
Crystal	L. 35.000
Castles	
Dig Dub	L. 35.000
Polposition	L. 40.000
Miss Pacman	L. 50.000
Pac Man	L. 50.000
Fhonix	L. 45.000
Galaxian	L. 50.000
Vanguard	L. 40.000
Kangaroo	L. 40.000
Asterix	L. 35.000
Bettle Zone	L. 40.000
Centipede	L. 40.000
	L. 45.000

CASSETTE PER COMMODORE 64

CASSETTE PER SPECTRUM 48K

SPECTRUM 48K
COMMODORE 64
COMMODORE 16
COMMODORE VIC 20 Lire 135.000
MSX PHILIPS V.G. 8000
SPECTRAVIDEO S.V. 318
SEGA SC 3000
ATARI XL Lire 430.000
COLECO Lire 150.000
(offerta valida dal 1.12.1984 al 31.12.1984)
TURBO Lire 90.000

VIDEO GAME CARTRIDGE FO
ATARI® 2600™ VIDEO COMPUTE

ESOLUTION IMPACT GRAPHICS
PHIQUES HAUTE RESOLUTION
ENE BILDQUALITÄT EXZELLENTE GRAFIK
RÁFICOS ALTA RESOLUCIÓN
RAFICA AD ALTA DEFINIZIONE

ITH POUR UTILISATION SUR ZUM ABSPIELEN AUF
PARA USARSE CON PER USO CON
VIDEO COMPUTER SYSTEM™

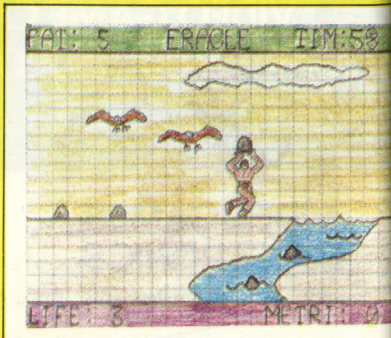
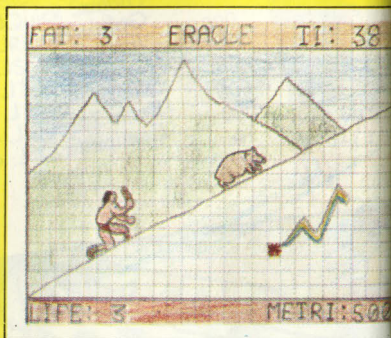
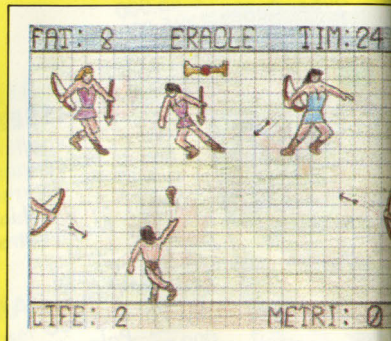
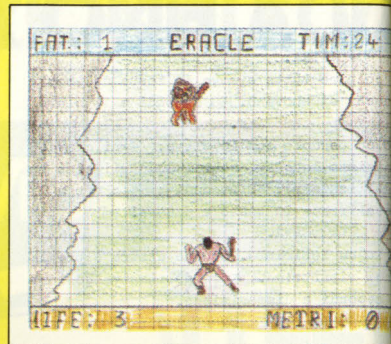
VIDEOGAMES
ELECTRONICS

Milano - Via Vitruvio, 38 - Tel. (02) 27.16.343

Vorrei farvi le seguenti domande riguardanti il mio sistema:
1) Esiste un cartuccia per l'Intellivision simile al video gioco da bar Hyper Olympic? se si da quanti quadri è formata? Com'è la grafica?
2) Potreste darmi alcune notizie del gioco Motocross della Mattel? o meglio qual'è l'obbiettivo? Com'è la grafica?
3) Il gioco Super Computer Soccer è simile e quello del Commodore 64?
4) La cartuccia della Parker Brother's: Frogger II Threedep è compatibile con l'Intellivision?
Spero in una vostra risposta, Ciao!!!
Francesco Delfo, Roma

1) No non esiste, anche perché sarebbe alquanto problematico utilizzare il disco direzionale per far muovere l'atleta.
2) Sul fantomatico gioco del Motocross sappiamo ben poco visto che la sua apparizione riguarda uno dei primi cataloghi Mattel del 1982 ma da allora non se ne è più saputo nulla e difficilmente se ne saprà qualcosa.
3) Presumiamo ti riferisca alla grafica dei due giochi. Sotto questo aspetto i due titoli si differenziano enormemente pur avendo lo stesso tema in comune; in ogni caso il Super Computer Soccer rispetto al Soccer possiede una maggiore ricchezza e accuratezza per quanto riguarda l'azione del gioco.
4) No, non è disponibile per il tuo Inty e quasi sicuramente non lo sarà mai.

QUATTRO DOMANDE PER TUTTI

Carissima redazione di Videogiochi, innanzitutto vorrei farvi i complimenti per la vostra arcimegastrafavolosa rivista. Sono da pochi giorni il felicissimo possessore di una consolle Colecovision e allo stato attuale possiedo solo tre cassette (Smurf, Donkey Kong e Mouse Trap).
Al riguardo vorrei chiedervi alcune cose:
1) Il Decathlon dell'Activision per Colecovision è ufficialmente in distribuzione in Italia? La grafica del gioco è migliore di quella della versione Atari? Anche nei comandi Coleco bisogna muovere freneticamente il Joystick?

IL VIDEOGIOCO DEL MESE

Bravo Tullio, hai realizzato quello che nella mente di alcuni della redazione di vìgì era rimasto solo un sogno o un tema interessante da sviluppare.
Il gioco è spiegato molto bene e riporta con chiarezza e precisione ai passi della leggenda.
Oltre che un bravo videogiocatore devi essere anche uno studente colto e diligente. Doppi complimenti.

THE ERCOLE'S GAME. ERACLE.

Rileggendo la trama di Fathom mi è venuta l'idea: mitologia? Certo, Ercole!!!
Ercole, più precisamente Eracle, è stato schiavo, nella leggenda, di un certo Euristeo, che gli ha ordinato di compiere le famose Dodici Fatiche.

IL GIOCO

Eracle deve compiere undici imprese evitando i fulmini della dea Era (questa è la dodicesima fatica!).
Si perde una delle quattro viste (Eracle è un semi-dio) quando si viene colpiti da un nemico, da un fulmine, o quando il tempo per la fatica che si sta compiendo finisce.

SCHERMO

Vi sono undici schermi, ognuno dei quali riporta: in alto a sinistra il numero delle fatiche già compiute, a destra il tempo. In basso a sinistra il numero delle vite

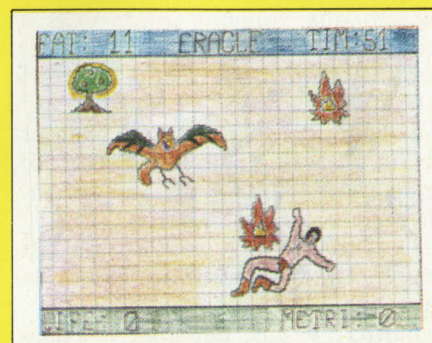
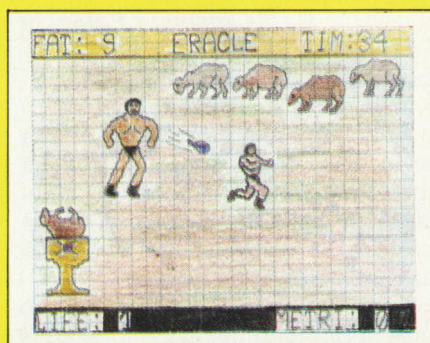
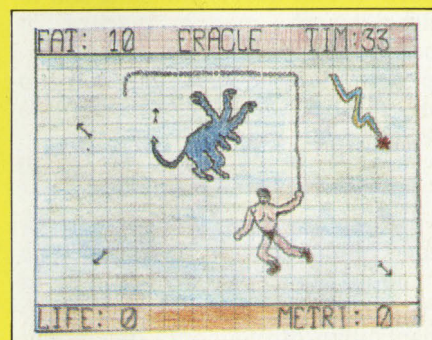
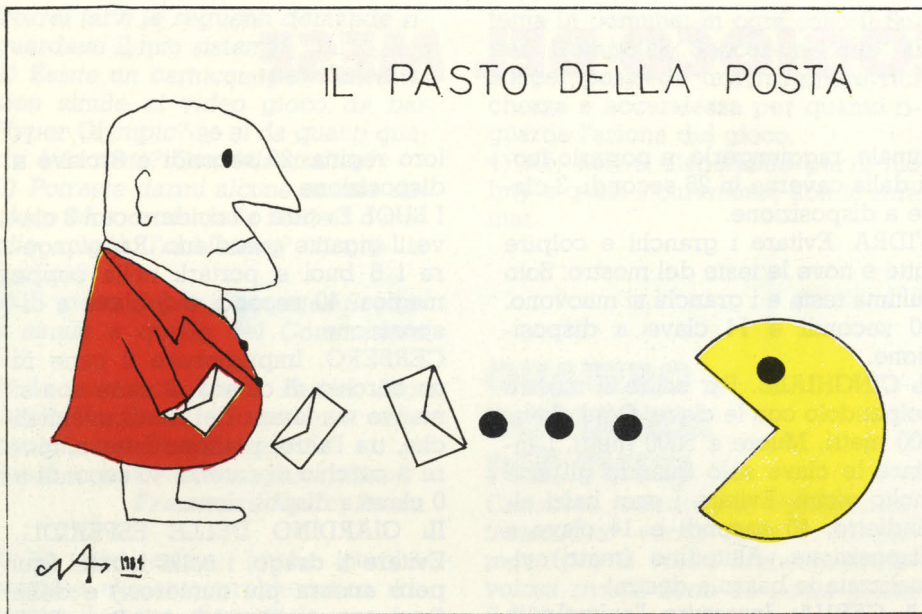
OBIETTIVO

Si deve riconquistare la libertà portando ad Euristeo i pomi d'oro dell'ultima fatica.

PUNTEGGIO

Un bonus per ogni fatica. Non c'è uno score vero e proprio!

I NEMICI

IL LEONE. Colpire con una clava l'animale, raggiungerlo, e portarlo fuori dalla caverna in 25 secondi. 3 clave a disposizione.
L'IDRA. Evitare i granchi e colpire tutte e nove le teste del mostro. Solo l'ultima testa e i granchi si muovono. 50 secondi e 14 clave a disposizione.
IL CINGHIALE. Far salire il mostro colpendolo con le clave. Ogni clava, 500 metri. Muore a 5000 metri. Lanciare le clave solo quando gli si è molto vicini. Evitare i suoi balzi all'indietro. 40 secondi e 14 clave a disposizione. Altitudine (metri) visualizzata in basso a destra!
LA CERVA. Inseguire l'animale in un labirinto. Starle dietro e prenderla quando si ferma (dopo 2 secondi riparte!). Muri del labirinto mortali solo per l'eroe. O clave e 30 secondi a disposizione.
GLI UCCELLI & LE STALLE DI AUGIA. Evitare gli uccelli, andare in cerca di massi, e costruire la diga con almeno dieci massi. 1 minuto e 0 clave a disposizione.
IL TORO. Bloccare il toro tenendogli le corna. Finché non si afferrano, evitarle. 25 secondi e 0 clave a disposizione.
LE CAVALLE. Saltare le cavalle, colpire i guardiani e raggiungere l'unica cavalla che non si muove. 20 secondi, 12 salti e 10 clave a disposizione.
LE AMAZZONI. Affrontare le Amazzoni (evitando le loro frecce orizzontali e discendenti) con le clave e raggiungere la cintura magica della loro regina. 25 secondi e 8 clave a disposizione.
I BUOI. Evitare o uccidere con 3 clave il gigante guardiano. Raggiungere i 5 buoi e portarli nella coppa magica. 40 secondi e 3 clave a disposizione.
CERBERO. Imprigionare il cane in un cerchio di catena. Il cane non si muove ma lancia dei dardi micidiali che, tra l'altro, possono interrompere il cerchio di catene. 40 secondi e 0 clave a disposizione.
IL GIARDINO DELLE ESPERIDI... Evitare il drago, i soliti fulmini (qui però ancora più numerosi) e delle fiammate simili ai fulmini. Per eliminare il drago, colpirlo al centro con 2 clave. Raggiungere l'albero dai pomi d'oro. 1 minuto e 4 clave a disposizione.
P.S.: Arrivare a questo quadro è un'impresa difficilissima. Finirlo è praticamente impossibile.

2) La cassetta di Rocky è già in distribuzione? A quando la recensione? L'uso di questa cassetta prevede comandi speciali? Quanto costa?
3) La CBS Electronics continuerà la trasposizione dei videogiochi Arcade in videogiochi casalinghi per il Coleco?
4) Di che cosa parla la tanto citata cassetta Subroc per il Coleco?
Spero di non avervi stancato con le mie domande, ma per piacere, rispondetemi, perché penso che siano di interesse generale, almeno per gli appassionati dell'incredibile Colecovision.

Cristiano Fumagalli

1) La cartuccia non è ancora disponibile in tutti i negozi di videogames anche se qui a Milano alcuni negozi ne hanno importato un discreto quantitativo direttamente dall'Inghilterra.
La grafica è ovviamente migliore rispetto alla versione Atari VCS e anche in questo caso si dovrà utilizzare il joystick nel modo appreso nella versione VCS.
2) La cartuccia Rocky con i Super Action è già disponibile dal mese di luglio a lire 160.000 ed è stata recensita sullo scorso numero di Vigì
3) Certamente si; hai provato ad esempio la cartuccia Frontline della Taito per il tuo Coleco?
4) Subroc è una battaglia spaziale che si svolge sia sul mare che nel cielo contro siluri e missili lanciati da astronavi nemiche.
Ciao

A PROPOSITO DI INTELLIVISION

Cara redazione di Videogiochi,
Ho 15 anni e possiedo una consolle Intellivision e vorrei farvi due domande:
1) Ho letto sul Vostro giornale e anche su altri che la Mattel ha intenzione di non produrre più videogiochi e vorrei sapere se troverò ancora e per quanto tempo i giochi della Mattel per il mio Intellevision
2) Sono tre mesi che aspetto che mi arrivi la cassetta della Mattel "Scooby Doo's" e vorrei chiedervi se ciò è normale e, se non lo è, a chi devo rivolgermi?

Giuseppe Balocchi

Ancora non si hanno notizie definitive sulla sorte della Mattel nel settore videogames; è certo però che la produzione della consolle è stata ormai interrotta e anche la sede Mattel in Italia ha deciso di interrompere la distribuzione della tua base Inty.
Come vedi la situazione non è certo rosea soprattutto per gli Aficionados che non troveranno più nuove cartucce e dovranno accontentarsi dei titoli ancora disponibili (per la verità non più moltissimi)
2) A proposito del fatto che hai difficoltà a reperire la cartuccia Scooby Doo's ti possiamo assicurare che questo titolo è ormai disponibile da molti mesi e dovrebbe quindi essere reperibile senza difficoltà; visto che abiti in un paese, prova a rivolgerti ad alcuni negozianti nella città più vicina.

"QUALE CARTUCCIA MI CONSIGLIATE?"

Continuiamo a ricevere lettere di ragazzi che ci chiedono consigli sull'acquisto di una cartuccia piuttosto che un'altra.
Abbiamo creato apposta A Che Gioco Giochiamo, la sezione dedicata alle prove, in modo che ognuno possa farsi un'idea il più precisa possibile riguardo ai giochi che gli permetta di decidere un eventuale acquisto.
La scelta di un gioco in ultima analisi dipende dai gusti del giocatore: come facciamo noi a sapere quelli di tutti voi?

A DOMANDA RISPONDE

Perché non allargate il "posto della posta"?
Alle volte si, saremmo tentati di farlo. Ma siete troppi e non arriveremmo comunque mai a soddisfare tutti, se non facendo un giornale di sola posta. E allora, voi, di cosa scrivereste?

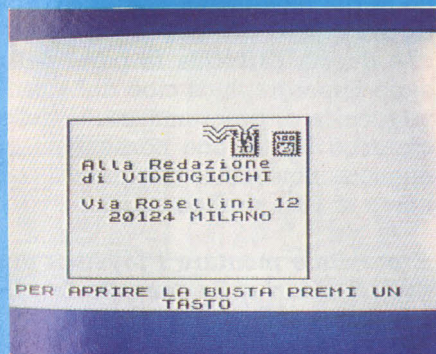
È vero che nella cartuccia Space Shuttle Activision si ascoltano i dialoghi tra gli astronauti e la base USA?
No, non è vero; sicuramente ti sei confuso con un altra cartuccia con lo stesso titolo prodotta dalla Mattel per il famigerato Intellivoice.

Com'è Burgertime della Mattel per l'Atari? È graficamente accettabile?
È più che accettabile e soprattutto mantiene le stesse caratteristiche di gioco che lo hanno reso famoso.

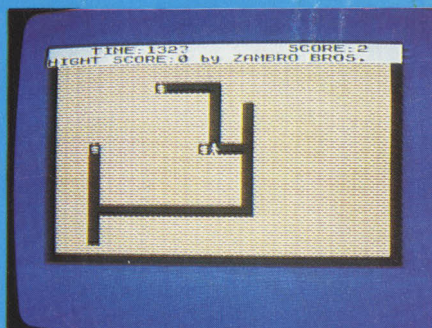
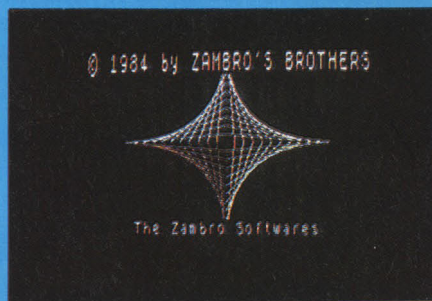
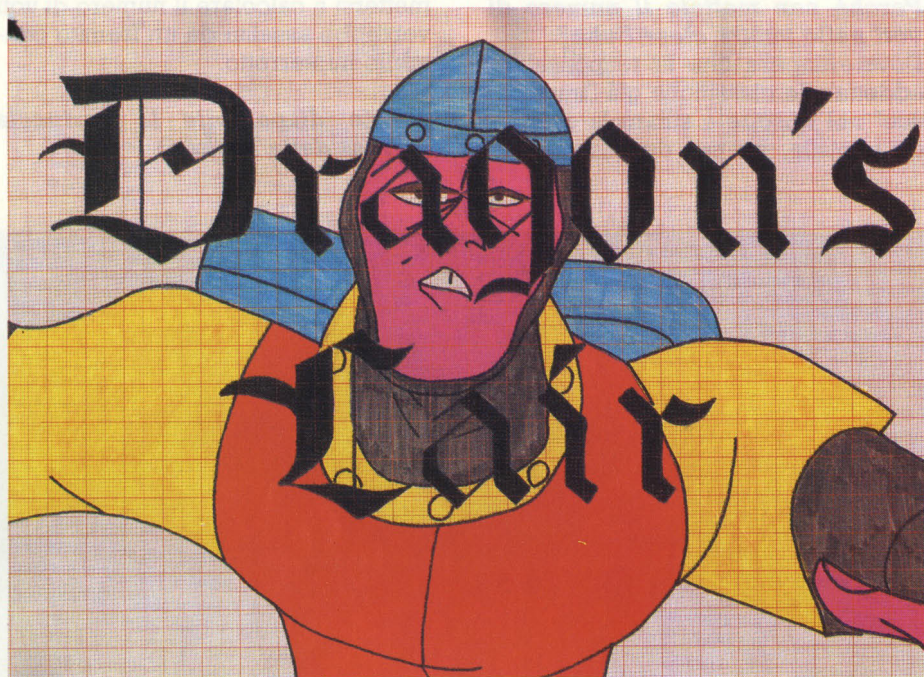
Perché non mettete il numero di voti nelle vostre classifiche?
Dovete sapere che la responsabile addetta alle classifiche già "impazzisce" nel riuscire a stilare la classifica mensile, se poi dovesse anche mettersi a calcolare il numero di voti verrebbe assalita da un fremito contabile ininterrotto.

È già disponibile la cartuccia Gyruss della Parker?

UNA LETTERA AL COMPUTER

Queste foto riproducono la simpatia 'lettera' di Roberto e Daniele Zambrini di Imola.
Quando abbiamo inserito nello Spectrum quella che si era annunciata come la prima 'computer-lettera' non sapevamo proprio cosa ci aspettasse. E quando si è aperta la 'busta'... beh! c'era tutta la redazione al completo attaccata al televisore a leggere!
Bravi! È proprio un'idea originale

che speriamo non rimanga un'oasi nel deserto.
Oltre al saluto iniziale la computer-lettera conteneva anche sei giochi originale creati dai Zambros Brother's di cui lasciamo la descizione agli stessiprotagonisti.

TREASURE HUNT: In questo gioco guidate il vostro omino in una grotta alla caccia di almeno 15 tesori che appaiono uno alla volta; ogni volta che prendete un tesoro questi non sparirà, ma contribuirà a confondervi le idee. Infatti con l'andamento del gioco lo schermo si riempirà di tesori di cui uno solo sarà quello vero.
Ovviamente avrete un tempo limite, uno volta finito il quale se avrete preso almeno 15 tesori passerete al livello successivo (i livelli sono segnalati da delle bandierine in basso a sinistra): stesso procedimento di gioco, molto meno tempo a disposizione e scenario diverso.
Al termine, il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto avrà diritto a scrivere il proprio nome.
SNOPPY: Buona la grafica per questo gioco in cui voi comandate un cesto con il quale dovete prendere le palle da baseball che Snoopy vi lancia.
Anche in questo gioco avete un limite di tempo per prendere un certo numero di palline.
Ma la particolarità più simpatica sono i commenti che Snoopy vi darà alla fine di ogni round in base alla vostra capacità (ci sono circa 6 tipi di commenti).
Ogni livello successivo comporta l'aggiunta di un certo numero di palle in più da prendere. Riceverete anche un Bonus (100,5 o 25).
Non stupitevi se riuscirete a guadagnarvi spesso il Bonus 100, ciò è dovuto al fatto che vi abbiamo voluto semplificare il più possibile la vostra opera di controllo.

CRAZY RUN è piuttosto semplice, guidate una macchina in una strada affollatissima, il vostro compito è raggiungere il 50° Km senza finire la benzina e senza uccidere i pedoni, in caso contrario una scritta e il suono di una sirena vi segnaleranno la fine della partita.
Al 50° Km. udrete una simpatica marcetta e riceverete un Bonus. Ma state ben attenti a non investire Pac-Man!!
Di **PONG** c'è poco da dire, è il classico gioco del ping pong con possibilità di scelta se giocare col computer o con un amico.
TANK il gioco più complesso di tutti (più di 16 K), ma purtroppo molto lento (ed è anche incompleto). Dovete guidare un Tank attraverso tre livelli totalmente differenti l'uno dall'altro.
In **CONIGLI** siete un contadino alla caccia di due conigli che tentano di rubare la vostra frutta e che si muovono in base al movimento del giocatore. A mille punti un'allegra musichettta vi segnalerà la vincita di un bonus e l'inizio della notte.

Sì la cartuccia è già disponibile e dovresti riuscire a reperirla nei migliori negozi senza particolari difficoltà.

I videogames per i computer sono adattabili al supercharger?
No non è assolutamente possibile; per ora dovrai accontentarti (si fa per dire) di quelle disponibili.

Cos'è il Roller Controller?
Il roller è semplicemente un accessorio che consente, grazie ad una sfera di plastica, di comandare l'azione di gioco senza alcun limite di direzione per 360°.
Attualmente i giochi che utilizzano questo accessorio della Coleco sono 3: Victory, Omega Race e Slither.

Cosa sono i Super Action Controller?
Sono dei comandi particolarmente complessi e raffinati prodotti dalla Coleco per alcuni giochi sportivi e non.
Sono composti da un'impugnatura con quattro pulsanti che nella parte superiore espone un piccolo joyestick rosso e 12 pulsanti per la selezione del gioco.
I quattro pulsanti dell'impugnatura — che si comandano con le dita della mano che la "impugnano" — hanno funzioni diverse a seconda del gioco.
A tutt'oggi le cartucce che utilizzano i Super Action Controller sono: Rocky, Frontline, Calcio e Baseball.

Collegando la consolle ad un TV bianco e nero rischio di rovinarla?
Assolutamente no; anche se sulle confezioni delle consolle è indicata la scritta "For TV color viewing only" (cioè solo per TV a colori).
È solo una questione di risultato qualitativo: sarebbe cioè inutile sprecare un videogioco con un ottima grafica su un televisiore in B/N.
Oltretutto per alcuni giochi in cui il colore gioca una parte importante il B/N è inutilizzabile. Provate a giocare a Q+Bert con un televisore in B/N!

Esisterà mai una consolle Activision o Imagic?
No non esisterà mai perché sia l'Imagic che l'Activision hanno deciso di produrre solo Software e non hanno mai dimostrato l'intenzione di rivolgersi all'Hardware.
Inoltre visto l'enorme affollamento del mercato dei videogames, un'operazione del genere risulterebbe alquanto rischiosa.

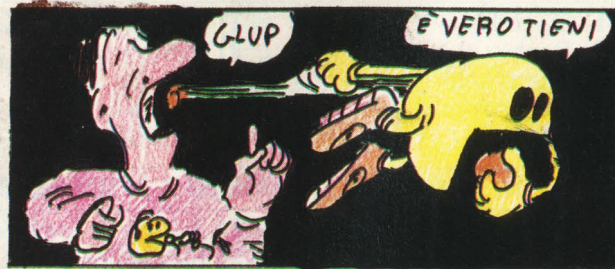
Esistono cartucce Atari per la consolle Intellivision?
Recentemente l'Atarisoft ha messo sul mercato alcuni tra i più famosi titoli Atari fra i quali Pac-Man, Dig Dug, Defender e altri ancora, ma non sono mai arrivati in Italia.

La cartuccia Master of the Universe si riferisce alla famosa serie di cartoni animati?
Esattamente; e anche l'azione di gioco si rifà fedelmente alle avventure di Skeletor e compagni. Da notare che questa cartuccia fa parte della serie Supergraphics cioè della nuova tecnica di programmazione delle cartucce Mattel che consentono di ottenere notevoli miglioramenti dal punto di vista grafico e sonoro.

È possibile montare i Joystick per la base Atari sulla consolle Intellivision?
Assolutamente no. I comandi Mattel tra l'altro, sono collegati permanentemente alla base.

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA UTILIZZATE IL TAGLIANDO **A PAGINA 114**

VIAGGIO NELL'INTERNO DEI VIDEO-GAME

FINE PRIMA PUNTATA

Le clas

HIT G

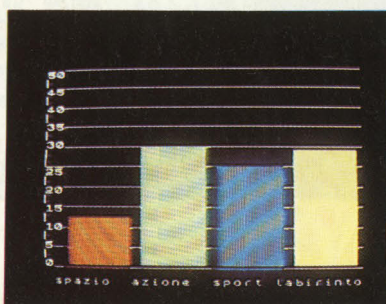
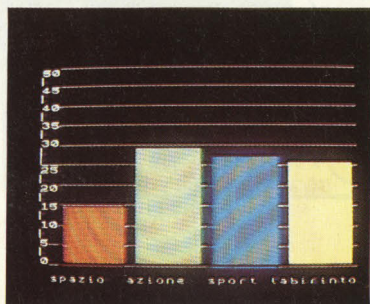
HIT GAMES ZOOM

LETTORI	NEGOZI
GIOCHI SPAZIALI	
1) Zaxxon	1) Wing War
2) Space Fury	2) Zaxxon
3) Wing War	3) Moon Sweeper
4) Moon Sweeper	4) Space Fury
5) Wizard of Wor	5) Beamrider
GIOCHI D'AZIONE	
1) Pitfall II	1) Master of the Universe
2) Master of the Univers	2) Cabbage Patch Kids
3) Cabbage Patch Kids	3) Pitfall II
4) Dracula	4) Pitfall I
5) Q*Bert	5) Dracula
GIOCHI SPORTIVI E DI GUIDA	
1) Decathlon	1) Rocky
2) Rochy	2) Bump'n Jung
3) Bump'n Jump	3) Pit Stop
4) Enduro	4) Decathlon
5) Tennis	5) Enduro
GIOCHI DI LABIRINTO E DI RISALITA	
1) Burger Time	1) A.D. & D.T. of Tarmin
2) Donkey Kong	2) Burger Time
3) A.D. & D.T. of Tarmin	3) Miner 2049er
4) Crystall Castle	4) Mario Bro's
5) Popeye	5) Mr. Do

VIDEOGIOCHI HIT

SECONDO I NOSTRI LETTORI

1	=	1	**Burger Time**	**Mattel**
2	↑	3	Pitfall II	Activision
3	↓	2	Decathlon	Activision
4	•	—	Master Universe	Mattel
5	•	—	Rocky	Coleco
6	•	—	Bump'n Jump	Mattel
7	•	—	Cabbage Patch K.	Coleco
8	↓	5	Dracula	Imagic
9	=	9	Q*Bert	Parker
10	↓	4	Zaxxon	Coleco
11	↑	12	Enduro	Activision
12	↑	13	River Raid	Activision
13	↑	14	Tennis	Mattel
14	↑	15	Mission X	Mattel
15	↓	10	Donkey Kong	Coleco

I tagliandi non mentono, anche questo mese Burger Time è primo, ma lo spirito natalizio e l'odore dei regali in arrivo ha fatto in modo che tutte le novità più belle siano state stravolte, e così come nuove entrate... The Master of The Universe (Mattel) al 4° posto, Rocky (Coleco) al 5°, Bump'n Jump (Mattel) al 6° e Cabbage Patch Kids (Coleco) al 7°, allora ragazzi vi piacciono le vostre nuove cartucce?

sifiche

AMES

I QUINDICI PIÙ

CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI

1	↑	2	**Rocky**	**Coleco**
2	↑	6	Master Universe	Mattel
3	↑	11	Cabbage Patch K.	Coleco
4	↓	1	Bump'n Jump	Mattel
5	↑	8	A.D.D.T. of T.	Mattel
6	↑	10	Pit Stop	Epyx
7	•	—	Burger Time	Mattel
8	↑	9	Miner 2049 Er	Micro Fun
9	↑	12	Pitfall II	Activision
10	↑	14	Mario Bro's	Atari
11	↓	4	Decathlon	Activision
12	↓	3	Wing War	Imagic
13	↓	7	Mr. Do	Coleco
14	↓	13	Zaxxon	Coleco
15	=	15	Crystall Castle	Atari

Nei giochi più venduti ritroviamo Rocky & C., ma anche il caro Burger Time, Pitfall II, Mario Bro's e Decathlon la fanno da padroni! Pitfall I non è riuscito ad entrare in classifica, nonostante la prima avventura di Henry sia ancora ricercatissima.
Le cartuccioteche dei videogiocatori sono fornitissime e i best-seller non mancano!

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI

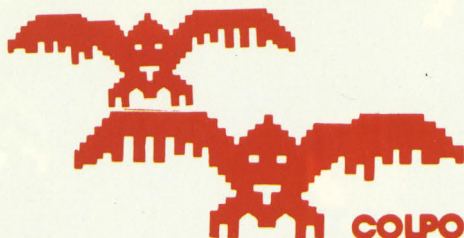
1	=	1	**Dragon's Lair**
2	↑	4	Fire Fox
3	↑	5	Galaxy Ranger
4	↓	3	Circus Charlie
5	↓	2	Hyper Olympics
6	↑	13	Donkey Kong III
7	↓	6	Pole Position II
8	=	8	Mario Bro's
9	↑	12	Dig Dug
10	=	10	Lady Bug
11	↑	15	Q*Bert
12	•	—	Popeye
13	↓	11	Gyruss
14	↓	7	Exgting Soccer
15	•	—	Xevious

Ok, Ok, mi rimangio tutto quello che ho detto sul n. 19 VG, non è vero che i videogiochi al laser non piacciono, e non è vero che non vengono gettonati: Dragon's Lair 1°, Fire Fox 2° e Galaxy Ranger 3°... più di così non è proprio possibile!

HIT BAR

CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI

1	↑	2	**Dragon's Lair**
2	↓	1	Hyper Olympics
3	=	3	Exciting Soccer
4	•	—	Fire Fox
5	↓	4	Pole Position II
6	↓	5	Popeye
7	=	7	Burger Time
8	=	8	Zaxxon
9	=	9	Xevious
10	↑	12	Gyruss
11	•	—	Galaxy Ranger
12	↓	14	Tron
13	=	13	Lady Bug
14	↑	15	Dig Dug
15	↓	10	Donkey Kong III

I lettori invece sono più equi e non dimenticano i vecchi amori, Hypper Olympics sale e scende; Pole Position II, bene o male, resta fra i primi cinque; mentre Burger Time, Zaxxon e Xevious stabili in settima, ottava e nona posizione.

IL COMPUTER INSEGNA

Così si chiama la nuova collana di programmi su cassetta compatibili con il Commodore 64 editi dalle edizioni Beatrice d'Este delle Arti Grafiche Ricordi. I soggetti della collana, realizzata dall'Enda, spaziano dall'italiano alla matematica, dalla letteratura classica alla musica.
Il primo numero de "Il computer insegna", un corso di composizione letteraria intitolato "Tema", sarà in edicola il 16 novembre, mentre i successivi saranno dedicati ad argomenti come l'Odissea (con un gioco e una cartina percorso delle peregrinazioni di Ulisse), la matematica (composto da tre volumi separati) e la musica (un corso realizzato da Franco Fabbri, musicista, musicologo e programmatore).
Più in dettaglio, Tema è un programma didattico sviluppato integralmente in Italia.
Nato dalla collaborazione tra informatici e docenti delle scuole medie, Tema sfrutta l'interattività propria del computer per insegnare ai ragazzi tra i 10 e i 14 anni i passi necessari che portano alla realizzazione di un componimento centrato, chiaro ed equilibrato.
Tema comprende sette esercizi grazie ai quali lo studente impara l'importanza dell'equilibrio tra introduzione, svolgimento e conclusione; la differenza tra componimento di descrizione e di riflessione, l'utilizzo di un ordine logico oppure cronologico, e così via. Sul retro della cassetta, in vendita a L. 8.900, è infine contenuto un piccolo word processor per il trattamento dei testi.

I THOMPSON TWINS

Benvenuti nell'Avventura dei Thompson Twins! Se risolverete il gioco potrete conoscere i tre membri del gruppo, Tom, Alannah e Joe, e assistere dietro le quinte ad un loro concerto.
È così che si annuncia una delle prime iniziative che vede incontrarsi il mondo della musica con quello del gioco elettronico.
La rivista inglese Computer & Videogames portava appiccicato sulla copertina del numero di ottobre quello che sembrava un normalissimo disco. Se per caso, come a me, vi veniva la cattiva idea di farlo suonare sul giradischi beh, rischiavate di perdere l'udito! Dopo un breve saluto il fischio continuo, tipico dei programmi registrati, sibilava dalle casse.
Il disco contiene infatti un adventure che ha per protagonisti proprio i tre membri della famosa band inglese. Anzi, il loro ultimo successo Doctor Doctor è una fonte non indifferente di indizi per la soluzione del gioco.
La prima persona che invierà la soluzione alla redazione della rivista non solo riceverà un biglietto per il successivo concerto dei Twins ma avrà il piacere di incontrarli dietro al palco al termine del concerto.

IN DIRETTA
TUTTE LE INFORMAZIONI SUL SOFTWARE

La società della Florida Searchmart Corp. ha da poco installato un servizio di informazione continuo su tutto il software in commercio: cosa c'è, a cosa serve e dove trovarlo.
Chinque possiede un home o personal computer e un telefono, attraverso un apposito modem, può collegarsi con il data base offerto dalla società americana senza dover pagare una lira di abbonamento.
Sono le case che desiderano che i loro prodotti vengano inseriti nella libreria "telefonica" (on line) che devono pagare. È questa la grande differenza che contraddistingue il servizio della Searchmart da quello di analoghi fornitori che hanno predisposto un database informativo di questo tipo.

ALICE NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE

La Audiogenic ha lanciato in Inghilterra un programma che si ispira al famoso libro di Lewis Carroll.
Il programma contiene vari scenari ognuno ispirato a una diversa situazione in cui si viene a trovare la famosa eroina della nostra – e speriamo vostra – infanzia.
Anche i personaggi con cui avrete a che fare nel corso del gioco sono ben familiari: Bianconiglio, Jabberwocky, Tweedledum e Tweedledee, il Caterpillar, la Regina di Cuori e molti altri.
Il gioco inizia con l'arrivo di Alice all'ingresso della caverna del coniglio e prosegue mettendovi di fronte alla scelta di quale porta e chiave prendere, di quale torta e di quale bottiglia.
Nel secondo capitolo-schermo incontrerete lo Stregatto e il Caterpillar fumatore di pipa; nel terzo invece vi troverete di fronte Bianconiglio, Jaberwocky e Tweedledum e Tweedledee. Nel quarto troverete invece la Regina di Cuori e il suo entourage.
Il gioco termina quando Alice ha finito la sua scorta di palline da criquet.

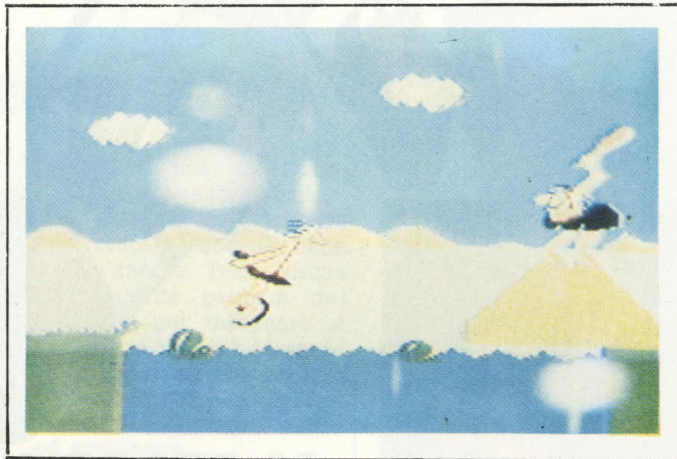
CACCIA AL TESORO ACTIVISION

La Activision inglese ha lanciato una promozione interessante ed originale per promuovere l'ultima avventura di Harry Pitfall "Pitfall II: Lost Caverns".
Tra le migliaia di cartucce distribuite sul mercato inglese ve ne sono dieci che non hanno memorizzato il programma-gioco bensì uno speciale messaggio.
Chi, acquistando la cartuccia, trovasse una delle cartucce speciali dovrà contattare la sede dell'Activision inglese la quale gli invierà una copia "buona" di Pitfall II e inserirà il suo nome in una speciale estrazione che verrà fatta quando saranno state ritrovate tutte e dieci le cartucce speciali.

PROGRAMMI/ACCESSORI

Molti personal computer possono svolgere un solo compito alla volta: se per esempio state scrivendo una lettera e dovete controllare dei conti dovete per forza tirar fuori la vostra calcolatrice. Se dovete chiamare un numero telefonico dovete tirar fuori l'agenda e formare da voi il numero. Se non fosse già occupato con la lettera il computer potrebbe benissimo svolgere entrambe le funzioni.
Ultimamente sono stati sviluppati dei programmi in grado di svolgere varie funzioni contemporaneamente. I programmi, conosciuti come "accessories" (accessori), rimangono 'nascosti' nella memoria del computer fino a quando non ne avete bisogno per segnarvi un appunto, formare un numero telefonico, fare un calcolo o richiamare una particolare immagine sullo schermo. Questi programmi permettono di passare con facilità e senza perdere quello che in quel momento stavate facendo dall'operazione principale a quella secondaria.
I più importanti di questi programmi sono il DESK ORGANIZER della divisione software della Warner Communication, il GRAFIX PARTNER, della Brightbill Roberts, il SIDEKICK della Borland International e lo SPOTLIGHT da poco commercializzato dalla Software Arts, la creatrice del visicalc.
I dati di vendita forniti da queste case americane sono strabilianti. Pensate che il ritmo di vendita è di 400 programmi al giorno.

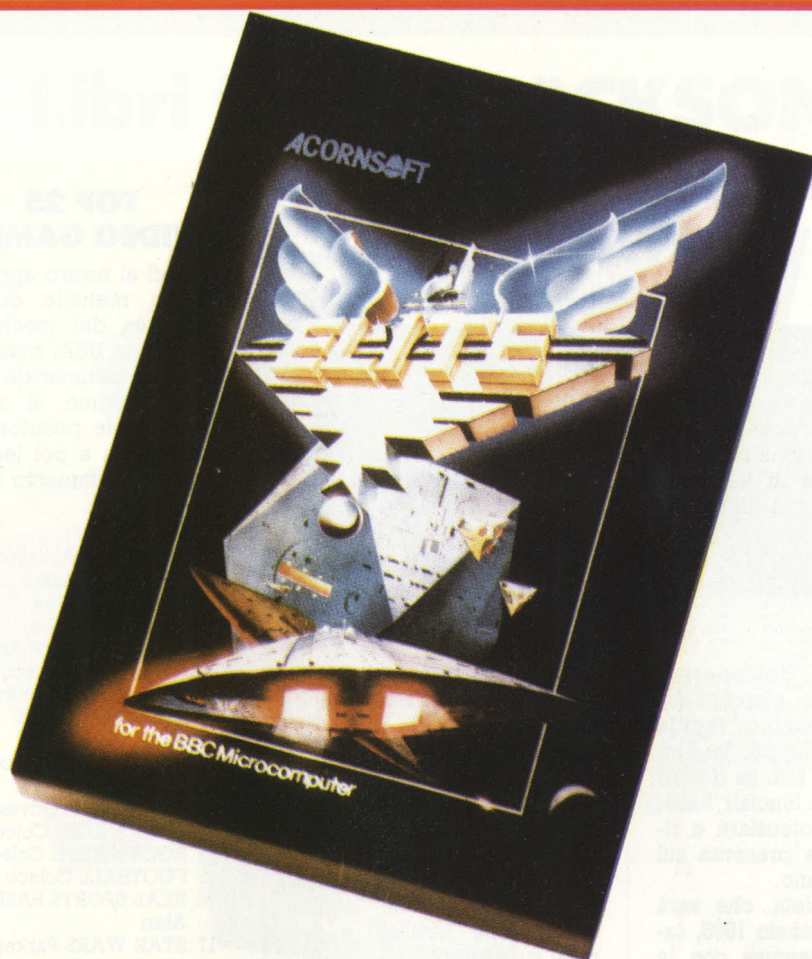
AMERICA IN EUROPA

La società inglese Software Projects, nota per titoli come Jet Set Willy e Magic Miner, e la Sierra (ex Sierra On-Line), nota casa di software statunitense, hanno stipulato un accordo che prevede la licenza di produzione, o meglio, di trasposizione dei giochi della Sierra in versioni per i computer più diffusi in Europa.
Giochi realizzati per l'Apple, l'Atari o l'IBM saranno quindi disponibili in versioni per il CBM 64, lo Spectrum e il BBC Electron.
Sarà appunto la Software Projects ad occuparsi di queste trasposizioni per i giocatori di questa parte dell'Atlantico.
Il primo gioco scelto per suggellare praticamente questo accordo è "BC's Quest for Tires" che verrà prodotto inizialmente per il Commodore 64 in versione su cassetta e disco e successivamente per altri computer.
Questo accordo segue, in un certo senso, quello stipulato dalla U.S. Gold che distribuisce programmi americani in Europa ma anche sta lavorando alla trasposizione per Spectrum di quelli che distribuisce.
È indubbiamente un aspetto positivo dello scambio di software che sta portando sempre più verso un'internazionalità dei giochi e programmi per home computer.

UNA GRANDE PROMOZIONE PER IL NUOVO ADAM

Per questo Natale la Coleco americana lancia una grande promozione per il lancio dell'Adam.
Il concorso si rivolge a tutti gli studenti delle scuole superiori che non hanno ancora raggiunto il diciottessimo anno d'età.
Il premio in palio è un'iscrizione per un corso scolastico dell'ammontare di 500 dollari.
Il concorso, vuole sviluppare l'utilizzo dell'home computer della Coleco come ausilio nella didattica. Alcuni nuovi programmi "educational" sono stati appositamente sviluppati in questa direzione.

Una nuova società di software, l'americana Softie, ha lanciato sul mercato due programmi originali ma piuttosto curiosi. Si tratta infatti di due programmi di parole crociate intitolati "New York Times Crossword Puzzle" e "Dell Champion Series". Ciascun disco (disponibile nei formati Apple/IBM e Atari/Commodore) contirene 30 cruciverba tratti da quelli pubblicati dal New York Times e dalla casa editrice Dell, entrambi noti negli USA per la qualità dei loro crociverba. I programmi indicano il livello di difficoltà di ciascun cruciverba e consentono di chiedere aiuto, salvare un cruciverba non finito e cancellarlo completamente per essere risolto da un altro giocatore. Ma, mi chiedo, a cosa servono dei programmi del genere? Sinceramente preferisco risolvere i cruciverba della Settimana Enigmistica con penna e matita. Anche perché me la posso portare in treno. E poi il computer che vantaggi offre rispetto al metodo tradizionale? Nessuno, e allora che senso ha? Tutto ciò senza polemica ovviamente, ma soltanto per tracciare una linea di demarcazione tra un uso intelligente ed utile del computer ed un uso senza aggettivi...
Passando a qualcosa di più interessante veniamo alle ultime voci sulla travagliata Atari. La Società di Sunnyvale dovrebbe presentare a gennaio (forse al CES di Las Vegas) un nuovo modello di computer a basso prezzo compatibile con la serie XL che dovrebbe diventare proprio il successore dell'800XL. Oltre a questo modello sono in fase di progettazione una stampante economica, un home computer a 16-bit e una stazione di lavoro grafica...
Se Ghostbusters, il programma-gioco dell'Activision, ispirato al film che in Italia si intitola "Caccia ai fantasmi", avrà successo sarà, stranamente, il primo successo di una trasposizione film-gioco dai tempi di "The Dark Cry-

stal" della Sierra. Finora infatti quasi tutti i titoli di successo (se non tutti) sono stati trasposizioni arcade-casa. Anzi, alcuni giochi ispirati ai film (chi non ricorda E.T.) sono stati dei grossi fiaschi... Le riviste americane dedicate al PCjr stanno attraversando tempi grami. Compute!'s "Pc and PCjr" la rivista dedicata dal mensile Compute! ha recentemente interrotto le pubblicazioni per una mancanza di interesse per l'home computer dell'IBM nonché per la difficoltà di competere con altre riviste, più di lusso, dedicate al computer IBM. Contemporaneamente la rivista "PCjr" della casa editrice Ziff-Davis sta considerando l'opportunità di chiudere i battenti, anch'essa a causa dello scarso interesse dimostrato dal pubblico. Queste notizie la dicono lunga sul successo incontrato dall'home computer IBM. Sembra che, prima della sostituzione della tastiera e dei miglioramenti tecnici, fossero state vendute soltanto 15.000 unità...
Tecnologie a passeggio: il videodisco e l'home computer stanno sempre più andando a braccetto. La JVC giapponese ha lanciato, il 21 novembre scorso, tre programmi su videodisco da giocare con un home computer. Due di questi sono giochi veri e propri, il terzo è un programma educativo. I primi si intitolano "Motorcycle Race" e "The Player's Club" e sono rispettivamente una corsa motociclistica con immagini video e ostacoli animati e una serie di giochi d'azzardo quali la roulette, il poker, la slot machine, il bingo e un gioco originale chiamato Up'n'Down. Il programma educativo si intitola "Alice in Chemical Reaction" ed è un programma educativo per insegnare la chimica. Tutti e tre sono incisi su videodischi sistemi VHD, un sistema sviluppato dalla JVC che non è mai stato commercializzato al di fuori del Giappone.
Questo è tutto per questo mese. Ciao.

Mr. Byte

ANTEPRIMA GAMES ELITE (Acornsoft)

Ora che il computer BBC è distribuito in Italia possiamo parlare di un gioco che sta facendo urlare i recensori d'oltre Manica, tanto che il settimanale Personal Computer News gli ha dedicato una copertina sulla quale figurava uno strillo (in termini giornalistici gli strilli sono quei titoli di copertina che "pubblicizzano" gli articoli più interessanti contenuti all'interno del giornale) che diceva così: BBC Elite, è il miglior giocomputer mai creato?
Presumiamo che il punto di domanda sia dovuto più a ragioni editoriali (non irritare troppo la concorrenza) che a effettivo dubbio del "collaudatore" del gioco. Per darvi un'altra idea del terremoto che il gioco ha creato nella redazione di PCN vi diciamo che nella pagina dove figura la recensione, il settimanale ha ritenuto di pubblicare una lettera aperta per la Acornsoft nella quale chiede (prega, implora) di convertire il gioco per altri computer o di consentire ad altri di farlo. "Offende tutte le regole di giustizia che le opportunità di giocare questo gioco di eccellenza impareggiabile siano ristrette in una qualunque maniera", conclude la lettera aperta. Ecchemaisarà? viene da chiedersi.
Presto detto. Elite è un'avventura spaziale in 3D con azione in tempo reale, ovvero un gioco incredibilmente complesso che combina il meglio di un simulatore di volo spaziale in 3D, di una battaglia spaziale in stile arcade e di un gioco di strategia mercantile.
Un gioco difficile nel quale per fare anche il minimo progresso bisogna dimostrare un insieme di abilità di pilota, combattente spaziale, navigatore galattico e mercante.
Al comando di un'austronave Cobra dovrete attraversare otto galassie, ciascuna con oltre 250 pianeti conosciuti, aprendovi la strada o con la forza o con gli scambi commerciali fino a raggiungere la qualifica di Elite, il vero e ultimo obiettivo del gioco.
Non da meno della strategia e giocabilità è la grafica di Elite. La grafica tridimensionale del tipo a "filo metallico" si muove ad una velocità che vi lascerà senza fiato. La visione davanti, dietro e laterale dell'azione del gioco è accompagnata da un pannello di controllo accurato e completo che fornisce informazioni su: schermi d'energia, missili, laser, temperatura della cabina, altitudine, velocità e energia.
L'unica parte insufficiente del gioco è il sonoro: dopo tutto quello che hanno messo in questo gioco, ci si poteva aspettare qualcosa di più.
Comunque, per continuare con le parole di PCN, Elite "è il gioco più da assuefazione che esista e il primo che possa realmente meritare il titolo di 'mega'".

LA SINCLAIR IN ITALIA

Consapevole dell'enorme potenziale di un mercato come quello italiano in rapida crescita e sviluppo, la Sinclair Research Ltd. ha deciso di costituire la Sinclair Italia, in modo da potenziare e rilanciare la sua presenza sul mercato nostrano.
La nuova Società, che sarà attiva dal 1 gennaio 1985, sarà una joint-venture con la GBC italiana, che distribuisce i prodotti Sinclair in Italia da 10 anni. La GBC continuerà dunque a distribuire i prodotti Sinclair in collaborazione con la nuova società.
L'annuncio della costituzione della filiale italiana della Sinclair è avvenuto a pochi giorni dalla presentazione in Inghilterra del nuovo personal computer Sinclair ZX Spectrum+, 48 K.
Il prodotto, immediatamente in vendita sul mercato inglese, dovrebbe essere disponibile entro dicembre per la distribuzione a livello europeo e mondiale. ZX Spectrum+ viene fornito unitamente ad un manuale di istruzioni a colori di facile lettura, elaborato dalla casa editrice Dorling Kindersey per la Sinclair, e ad una cassetta introduttiva. Di entrambi è prevista la traduzione in diciotto lingue.
"Il lancio sul mercato del nuovo ZX Spectrum+, oltre ad ampliare la gamma dei nuovi prodotti ci consentirà di consolidare e rafforzare ulteriormente la nostra posizione di leader mondiali nel mercato dei personal computer" – ha dichiarato Nigel Searle Amministratore Delegato della Sinclair Research – "Inoltre, grazie alla disponibilità immediata ed ai consistenti volumi produttivi confidiamo che il nuovo computer avrà un grosso impatto mondiale che si ripercuoterà favorevolmente sulle vendite del periodo natalizio e dei mesi successivi".
Lo ZX Spectrum+ è perfettamente compatibile con tutto il software e le periferiche dello ZX Spectrum versione 16 o 48 K.
La tastiera, tipo macchina per scrivere, comprende una barra spaziatrice e 17 tasti in più rispetto alla tastiera dello ZX Spectrum. Ciò consente di eseguire molte operazioni con una sola battuta. L'inclinazione della tastiera può essere modificata usando i piedini retraibili inseriti sotto di essa. È inoltre previsto un tasto che consente di azzerare il computer senza staccare la corrente.
Ul nuovo ZX Spectrum+ può essere abbinato al sistema di espansione ZX, che consiste nello ZX Microdrive e nella ZX Interfaccia 1 che controlla il Microdrive e le altre periferiche.
Particolarmente curata è stata la realizzazione del manuale di istruzioni che, con l'ausilio di una cassetta illustrativa, si propone di illustrare nel modo più semplice e chiaro l'aprendimento dell'uso del computer e il Sinclair BASIC.

TOP 25 VIDEO GAMES

Eccoci al nostro appuntamento mensile con la classifica dei giochi più venduti in USA, pubblicata dal settimanale Billboard. Come al solito, guardate le posizioni dei vari giochi e poi leggete il nostro commento a fondo classifica.

1 PITFALL II Activision
2 FROGGER Parker
3 Q+BERT Parker
4 TARZAN Coleco
5 POLE POSITION Atari
6 STAR TREK Coleco
7 DECATHLON Activision
8 CENTIPEDE Atari
9 POPEYE Parker
10 WARGAMES Coleco
11 QIX Atari
12 WAR ROOM Odyssey
13 BUMP'N'JUMP Coleco
14 ROCK'N'ROPE Coleco
15 FOOTBALL Coleco
16 REAL SPORTS BASEBALL Atari
17 STAR WARS Parker
18 SPACE SHUTTLE Activision
19 CONGO BONGO Sega
20 MARIO BROTHERS Atari
21 RIVER RAID Activision
22 BURGER TIME Intellivision
23 H.E.R.O. Activision
24 FRENZY Coleco
25 ANT-ARTIC ADVENTURE Coleco

Pitfall II continua a tenere la prima posizione, ma Tarzan ha perso la seconda a favore di Frogger che non smette di stupire: alla 108ª settimana in classifica continua a lottare per le prime posizioni con titoli molto più recenti.
Le nuove entrate di questo mese sono tre: Qix all'11° posto, War Room al 12° e Football al 15°. A proposito di War Room bisogna precisare che è un gioco della Odyssey (il nome della Philips videogiochi in USA) ma gira sul Coleco e non sull'Odyssey² ovvero Philips 7000.
Sono usciti di scena Buck Rogers, Robotron e Kangaroc.

PARKER BROTHERS PER SPECTRUM

La Parker Brothers proseguendo la sua politica di produrre giochi e programmi per tutti i sistemi disponibili, siano essi consolle o computer, ha prodotto i primi cinque giochi per lo Spectrum.
I giochi non sono su audiocassetta, bensì su cartucce ROM (le stesse dei videogiochi) che vengono inserite direttamente nel computer attraverso l'interfaccia II della Sinclair, quella, per intenderci, che consente di collegare joystick e periferiche varie.
I cinque giochi attualmente disponibili sono Q+Bert, Popeye, Gyruss, Death Star Battle e Star Wars the Arcade Game.
Quando leggerete queste righe alcuni di questi, se non tutti, saranno probabilmente reperibili in alcuni negozi italiani, quelli cioè che hanno dei contatti diretti con i grossisti inglesi.
La Parker Brothers ha inoltre annunciato che prossimamente renderà disponibili altri giochi per lo Spectrum e in particolare i titoli più recenti della sua produzione quali Frogger II, Three Deep, Mr. Do's Castle, Circus Charlie e Montezuma's Revenge.

I ROBOT PAGANO LE TASSE?

Una zelante impiegata dell'ufficio delle imposte di Lake City, ha deciso che i robot che lavorano nelle fabbriche al posto degli operai devono anche loro essere iscritti all'ufficio imposte e pagare le tasse.
Così ha inviato al Fisco la richiesta di iscrizione per 66 robot che lavorano alla catena di montaggio degli stabilimenti della Volkswagen in sostituzione di circa 300 persone.

POWER PAD: EDUCARE IN PUNTA DI PIEDI

Power Pad, una nuova tavoletta sensibile al tatto per disegnare e dare ordini al computer, prodotta dalla statunitense Chalkboard, è finalmente distribuita in Italia dalla Arcona srl di Milano, società fino ad ora operante nel settore dell'hi-fi (essendo giunta la notizia in redazione all'ultimo momento non abbiamo potuto inserirla nel servizio sulle tavolette grafiche).
Delle dimensioni di 30 × 30 cm, la Power Pad "nasconde" sotto la superficie una serie di ben 14.400 microinterruttori digitali attivati dalla pressione di un dito.
Il software compatibile con questa tavoletta, facente parte della Leonardo's Library, è di diverso tipo e indirizzato a diversi usi. Attualmente sono sei i programmi disponibili in grado di funzionare con la Power Pad. Sono compatibili, come la tavoletta, per i computer Commodore 64, Atari serie XL e Apple.
Micro Maestro è un programma che permette di imparare e comporre musica attraverso la Power Pad. È possibile suonare singole note e accordi, i quali vengono visualizzati su un pentagramma disegnato sullo schermo.
Leo's Lectric Paintbrush trasforma la Power Pad in una tavoletta grafica per i più piccoli.
Micro Illustrator Starter Kit è compatibile soltanto con il computer Apple ed è un'ennesima versione del Micro Illustrator che gira sulla Koala Pad.
Bear Jam è un programma educativo che insegna ai bambini in età prescolare i concetti astratti quali similitudine, diversità, uguaglianza, ecc.
Leo's Link insegna invece il golf o allena chi già lo pratica. Oltre a giocare è però possibile disegnare un campo vero e proprio con il numero di buche e le difficoltà volute.
Infine, Logic Master è un programma-gioco basato sulla logica.
Per ulteriori informazioni su Power Pad e il software della Leonardo's Library, potete rivolgervi alla Arcona srl, via Filippino Lippi 19, 20131 Milano.

BURGERTIME PER TI-99

Non ci sono errori di stampa nel titolo. È proprio vero: esiste Burgertime per il TI. L'unico problema è che è in vendita in Inghilterra e non sappiamo se verrà mai importato in Italia. Comunque Londra non è poi così lontana, vero?
La decisione della Parco, la società inglese che l'ha importato dagli USA, è stata lodata dalla stampa britannica e noi faremmo sicuramente altrettanto se qualcuno si decidesse a importarlo in Italia per soddisfare la sete di programmi degli itali-texani.
Il gioco è ovviamente la versione ufficiale per TI del gioco da bar della Data East, quindi c'è tutto quello che figurava nel gioco arcade: Peter Pepper, hot dog, cetrioli e uova al tegamino.
Sembra che il gioco sia un po' troppo lento rispetto all'originale, ma a detta di alcune riviste inglesi è comunque un ottimo gioco per il Texas, di molto superiore alla maggior parte del software in circolazione per il defunto home computer della TI (ma quale software?).
L'importatore inglese, lo ripetiamo, è la Parco, la quale vende per corrispondenza. Il numero di telefono della Parco (beg your pardon, non abbiamo l'indirizzo) è 0044 (404)44425 (prefissi internazionali e nazionali compresi).

Dopo il "corso" la "specializzazione"!
in edicola
ABC PERSONAL COMPUTER
QUIZ
ABC PERSONAL COMPUTER
QUIZ
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1
Spedizione in abbonamento Postale Gruppo II/70 L. 3.000
Esercizi pratici in BASIC
Programmi * Problemi * Soluzioni
Dal problema al programma:
coniugazione dei verbi
indovina la parola.
Softest:
Lotus 1-2-3
A domanda... risponde
"L'informatichese"
Subito pronto:
Trigonocalcolo
Il folletto antropofago
Othello
Master Mind grafico
ALLA TEORIA ALLA PRATICA
ABC... QUIZ
in 10 fascicoli
esercizi pratici, programmi, problemi, soluzioni per chi conosce il BASIC e vuole applicarlo
ABC...QUIZ
in 280 pagine
i problemi, i loro algoritmi, la loro soluzione; il tracciamento dei diagrammi a blocchi; i listati dei programmi e le varianti a seconda dei diversi "dialetti" BASIC; i programmi professionali di largo uso: spreadsheet o fogli elettronici, word processor, data base...
ABC... QUIZ
1 volume (Formato cm. 21 x 28)
ricco di illustrazioni, flowchart e programmi di gioco, utilità e pratica
ABC... QUIZ
un'opera da rilegare e custodire in biblioteca, è firmata
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

UN PRIMO PASSO CONTRO LA COPIA ILLEGALE DEL SOFTWARE

Che copiare il software sia illegale non è una novità. Molti tra giuristi e operatori del settore si stanno battendo perché si crei una legislazione adeguata che possa operare contro tutti coloro che duplicano e mettono in commercio copie più o meno perfette di software prodotto dalle case.
Come già avete potuto leggere nelle pagine di Videogiochi saremo sempre severi e attenti a difendere i diritti degli autori per permettergli di produrre e di sviluppare le loro capacità e la loro creatività senza dover essere frenati da chi, senza fatica, copia le loro opere.
Per questo vogliamo segnalare un provvedimento preso da una delle più importanti case editrici di giornali e riviste su computer inglesi.
La ASP (Argus Software Publication) ha deciso di non accettare su nessuna delle sue pubblicazioni (circa una ventina di giornali settimanali e mensili) la pubblicità di quelle case che manifestatamente vendono un prodotto copiato.
Anche se la copia di propri programmi o la copia per usi personali non può essere condannata è vero che la copia per la commercializzazione è un'operazione che danneggia enormemente l'industria di software e che va a discapito di nuovi investimenti per lo sviluppo futuro dell'industria.
Se le società non riescono, a causa della pirateria, a rientrare delle vendite dei loro programmi non potranno mai rifarsi delle spese sostenute e riinvestire gli utili nella ricerca e nello sviluppo di nuovi programmi. E se questo non avviene si rischia di non poter mai migliorare lo standard dei programmi e la loro stessa qualità.
La scelta della ASP è un piccolo passo se non verrà accompagnato dalla possibilità legale di far causa ai pirati ma va comunque segnalata come una scelta coraggiosa che pone al di sopra dei propri interessi economici – rifiutare una pagina pubblicitaria può voler dire rinunciare a qualche milione di lire, o a qualche migliaio di sterline in questo caso – quelli dello sviluppo di un settore che vede coinvolte non solo molte società ma anche una intera generazione di giovani che si troveranno sempre più di fronte al computer come mezzo non solo ricreativo ma anche educativo e formativo.

COMPRA DUE PAGHI UNO

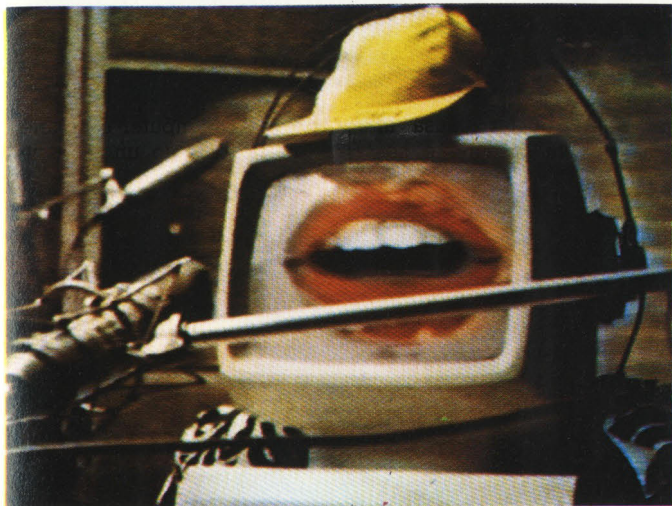
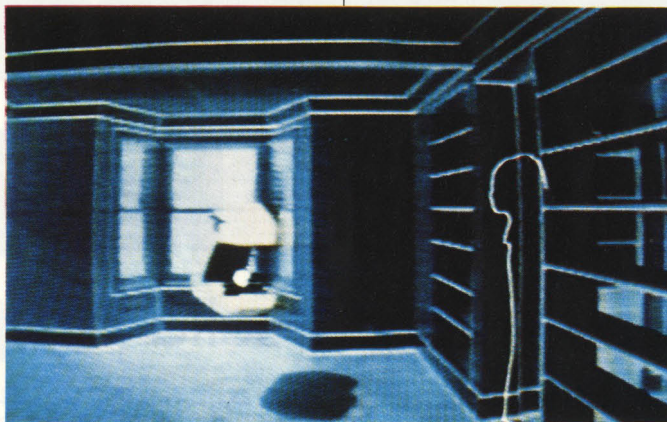
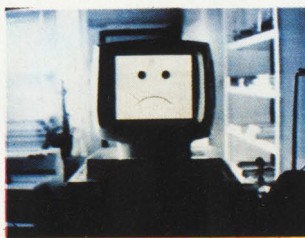
La Virgin Games e la GremeseCasa Editrice sono promotori di una speciale offerta natalizia.
La Gremese è la casa editrice che pubblica i libri della serie Computer Games. Ciascun libro, intitolato "Giochiamo con..." contiene diversi listati di giochi, con traduzione in italiano, appositamente ideati per ciascuna collana.
I package gioco-libro verranno venduti, fino ad esaurimento, al prezzo del gioco con un risparmio di 9.500 lire (il prezzo del libro).
L'offerta è valida per giochi (e relativi libri) compatibili con i sistemi più diffusi, e cioè Commodore 64 e Vic 20, Sinclair Spectrum e Texas Instruments TI-99/4A.

IN DIRETTA TUTTE LE INFORMAZIONI SUL SOFTWARE

La società della Florida Searchmart Corp. ha da poco installato un servizio di informazione continuo su tutto il software in commercio: cosa c'è, a cosa serve e dove trovarlo.
Chinque possiede un home o personal computer e un telefono, attraverso un apposito modem, può collegarsi con il data base offerto dalla società americana senza dover pagare una lira di abbonamento.
Sono le case che desiderano che i loro prodotti vengano inseriti nella libreria "telefonica" (on line) che devono pagare. È questa la grande differenza che contraddistingue il servizio della Searchmart da quello di analoghi fornitori.

CONCORSO COMMODORE

Il 20 ottobre si è svolta a Londra presso il Thames Polytechnic la finale europea dell'European Heat, un concorso per giovani programmatori.
Il concorso, sponsorizzato dalla Commodore, vedeva concorrere delle squadre di quattro programmatori ciascuna (tutti studenti) che dovevano, in un tempo dato di sei ore, risolvere nel minor tempo possibile sei problemi diversi di programmazione.
I concorrenti potevano programmare la soluzione sia in Pascal che in Fortran – due linguaggi avanzati di programmazione – utilizzando un Commodore 8000.
Le due squadre vincitrici rappresenteranno l'Europa alla finale che si svolgerà nel mese di marzo del 1985 a New Orleans negli Stati Uniti.
Howard Stanworth, general manager della Commodore inglese, spera in una vittoria di una squadra europea che dimostrerebbe l'abilità e la qualità dei programmatori della vecchia Europa in un mondo elettronico fino ad ora dominato quasi esclusivamente dagli americani.

ELECTRIC DREAM: QUANDO IL TERZO INCOMODO È UN COMPUTER

C'era una volta, in un tempo e in una città non molto lontani, un Sogno Moderno...
Nel periodo in cui il Sogno Elettronico avviluppava la terra, dalla Silicon Valley a una delle tante città lungo la baia, un ragazzo dalle maniere gentili, Miles Harting, giovane architetto, sognava di preservare dal crollo i palazzi cittadini inventando un mattone antiterremoto. L'amabile Miles va a cercare la realizzazione del suo sogno nel vicino computershop dove, sperando così di entrare a far parte della folla di coloro che "stanno al passo coi tempi" ("stanno un passo avanti all'obsolescenza"), si compra un personal computer, una creatura rozza e focosa che si nasconde dietro una facciata di plastica e silicio.
Nel frattempo qualcuno trasloca nell'appartamento sovrastante il suo: la bella Madeline, nuova violoncellista dell'orchestra sinfonica di San Francisco, da poco arrivata dalla East Coast. I suoi sogni sono fatti di corde vibranti e archetti sensibili, di colori e di complicate strutture: l'emozione delle forme musicali e... dell'amore.
Una mattina, mentre si sta sbizzarrendo in solitari calcoli il computer sente, dal piano di sopra, le improvvisazioni al violoncello di Madeline.
Ispirato, prova a comporre lui stesso e suonare un contrappunto elettronico alle classiche affermazioni di lei: un linguaggio musicale, d'amicizia e forse... d'amore.
Madeline si mette in testa di incontrare il genio musicale del piano di sotto e Miles, colpito da questo interesse nei suoi confronti, si lancia. Così ordina al computer di scrivere delle canzoni d'amore: la prima scadente poi via via sempre meglio mentre impara dalle pubblicità e dalle telenovelas che cos'è l'amore.
Ma nel far ciò, inconsapevolmente, diventa un po' troppo "personal" e invadente.
È questa la storia di ELECTRIC DREAMS, un film prodotto dalla Virgin – quante cosa fa questa che fu solo una casa discografica, avete notato? – prossimamente sugli schermi dei cinema italiani. È una "fiaba per computer" dice Rusty Lemorande, ideatore di questa insolita storia d'amore a tre.

È un film per ragazzi molto carino in cui vengono sapientemente mischiate, nella figura di Edgar il computer, fantasia e realtà. È vero, si personalizza un po' troppo, ma il suo modo di apprendimento e di procedere è del tutto verosimile.
Parte del successo che il film sta ottenendo in tutto il mondo è dovuto alla colonna sonora che vanta artisti di primo piano – ed era inevitabile che fosse così avendo come produttore una casa cinematografica –: i Culture Club, gli Heaven 17, Jeff Lynn e Giorgio Moroder che ha scritto il pezzo che dà il titolo al film.
Molto ben fatti sono anche i video musicali e i sogni che si susseguono nella mente di Edgar. Alcuni potrete vederli nelle più aggiornate trasmissioni di video clip delle reti televisive.
Parte delle animazioni al computer sono state realizzate da Steve Lee della Virgin Games, altre invece XXXXX.
Insomma ci sembra un pacchetto molto ben confezionato che ha permesso alla Virgin di andare a cercare tra i meandri delle sue varie attività i migliori elementi creativi.
Andatelo a vedere e... non innamoratevi anche voi della bella Madeline!

GRUPPO ETHOS
facile
in mano.
col tuo computer.
Commodore 64 o un Sinclair.
Video Basic è in edicola.
Provalo subito. Oggi il
Basic si impara così.
Video Basic
Il corso su 20 cassette per imparare il Basic.
Per VIC 20, Commodore 64, Sinclair.
VIDEO BASIC
20 VIDEOLEZIONI DI BASIC PER IMPARARE COL VIC 20
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
COMMODORE VIC 20
1
Spectrum
Costanti e variabili
Proviamo a programmare
Il tuo primo videogioco
Il tuo primo videotest

SHAKESPEARE IN CASSETTA

Continua da parte delle case di software la caccia agli autori della letteratura classica per trasformarli in autori di giochi per computer.
Dopo le versioni per computer di romanzi per ragazzi (The Hobbit), di fantascienza (Cricton) e polizieschi è ora la volta della Letteratura con la L maiuscola.
La Creative Sparks ha da poco realizzato infatti una versione su cassetta della famosa tragedia di Shakespeare "Macbeth".
Il gioco è una adventure grafico-testuale che viene venduto unito all'edizione integrale della tragedia.
Sono quattro giochi indipendenti che vi trasportano nel lontano (anno Mille) alla ricerca delle motivazioni e delle aspirazioni di quei gloriosi personaggi.
È manifesto il carattere educativo di questo gioco che si propone di intrattenere i giovani in modo nuovo e divertire insegnando loro una delle maggiori opere della letteratura classica.
Chissà se noi avremo mai la possibilità di seguire su computer le avventure di Renzo per sposare Lucia?

NOTALUNGA: MAESTRO DI MUSICA

Notalunga è il nome del maestro con cui potrete imparare la musica e trasformare le tastiere dei vostri computer in tasti per pianoforte.
L'iniziativa è proposta dalle Edizioni Cristoforo Colombo e si rivolge a tutti i possessori dello Spectrum e dei due Commodore.
È un corso di 12 lezioni su cassetta che esce mensilmente presentando ogni volta due lezioni accompagnate da un libretto che ne riassume i contenuti.
Le potrete trovare in tutti i negozi di dischi, nei bit-shop e nelle librerie, al prezzo di 12.000 lire.
L'apprendimento avviene attraverso dei giochi che ogni volta si rifanno a precisi momenti dello studio musicale: alle volte dovrete sparare le note giuste, altre volte dovrete risolvere dei quiz e altre ancora vi serviranno per ascoltare le melodie create da voi.
Eh, già, stavamo dimenticandoci di dire che la prima cassetta che troverete nel cofanetto conterrà il MUSIC SOFTWARE un programma che permette di comporre musica e memorizzarla poi sul vostro computer.
Notalunga è un maestro severo, non crediate! Al termine del corso il computer giudica, attraverso un esame completo di quanto esposto nelle dodici lezioni, l'apprendista musicista e, se supera l'esame, gli fornisce un diploma con tanto di voti.
Ideatori di questo originale corso di musica a dispense sono: Marco Pinna, Mauro Campanella e H. Hardy.

PROGRAMMI E ACCESSORI

Molti personal computer possono svolgere un solo compito alla volta: se per esempio state scrivendo una lettera e dovete controllare dei conti dovete per forza tirar fuori la vostra calcolatrice. Se dovete chiamare un numero telefonico dovete tirar fuori l'agenda e formare da voi il numero. Se non fosse già occupato con la lettera il computer potrebbe benissimo svolgere entrambe le funzioni.
Ultimamente sono stati sviluppati dei programmi in grado di svolgere varie funzioni contemporaneamente. I programmi, conosciuti come "accessories" (accessori), rimangono 'nascosti' nella memoria del computer fino a quando non ne avete bisogno per segnarvi un appunto, formare un numero telefonico, fare un calcolo o richiamare una particolare immagine sullo schermo. Questi programmi permettono di passare con facilità e senza perdere quello che in quel momento stavate facendo dall'operazione principale a quella secondaria.
I più importanti di questi programmi sono il DESK ORGANIZER della divisione software della Warner Communication, il GRAFIX PARTNER, della Brightbill Roberts, il SIDEKICK della Borland International e lo SPOTLIGHT da poco commercializzato dalla Software Arts, la creatrice del Visicalc.
I dati di vendita forniti da queste case americane sono strabilianti. Pensate che il ritmo di vendita è di 400 programmi al giorno.

FORTUNATO

Dopo un parto lungo e laborioso, gli accessori che trasforman

Apparsi timidamente già dal Natale scorso quale sorta di oggetti misteriosi dalle ancora più misteriose prestazioni, oggi *Computer Adaptor, Lucky Keyboard* e *Musical Keyboard* sono aggeggi decisamente più diffusi e conosciuti di quanto non fosse dato a supporre al tempo della loro comparsa e il numero sempre maggiore di lettere che ci hanno sollecitato un servizio sull'Intellivision "truccato" sta a dimostrarlo.

ENTERTAINMENT COMPUTER SYSTEM

... ovvero "Sistema computerizzato di divertimento" è il cervellotico nome ufficiale che è stato propinato a tutti gli oggetti che permettono di sfruttare l'Intellivision a fini computereschi. Esaminiamo ora dunque nel dettaglio le funzioni svolte dai singoli componenti che vanno a costituirlo.

Il *Computer Adaptor* è il vero cervello di tutto il sistema. Si tratta di uno scatolotto un po' più grande dell'Intellivoice che va collegato alla console di lato nella slot per le cartucce e che presenta una analoga presa di ingresso sul lato opposto.

Sul frontale dello stesso è poi disposto uno sportellino che, aperto, rivela due prese. Si tratta di due ingressi cui andrà collegata la tastiera da computer oppure quella musicale od anche una coppia aggiuntiva di comandi.

Sul retro potrete infine trovare le prese di collegamento per il registratore (uno qualsiasi va benissimo purché abbia la presa "remote" per il comando a distanza), per la stampante e per l'alimentazione esterna.

Nel Computer Adaptor lavora un microprocessore 6502 – come quello dell'Apple – che gestisce la memoria RAM (2K) e quella ROM (12K).

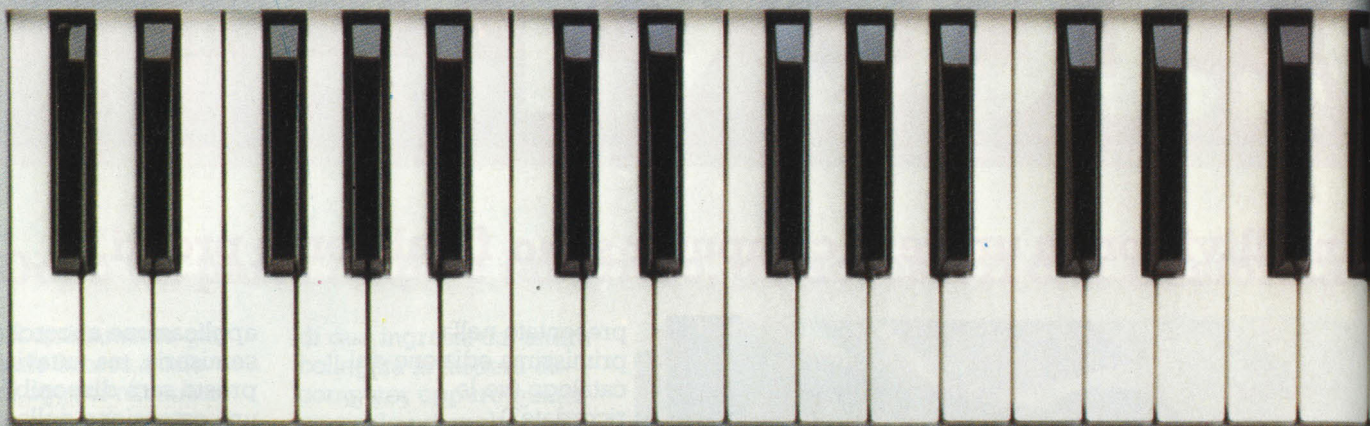
La tastiera da computer, costituita da 49 tasti disposti in base allo standard internazionale (QWERTY), è molto razionale e piacevole da usare, dotata com'è di tasti sensibili e precisi; il collegamento al Computer Adaptor è inoltre agevole ed immediato e non presenta alcuna difficoltà di sorta.

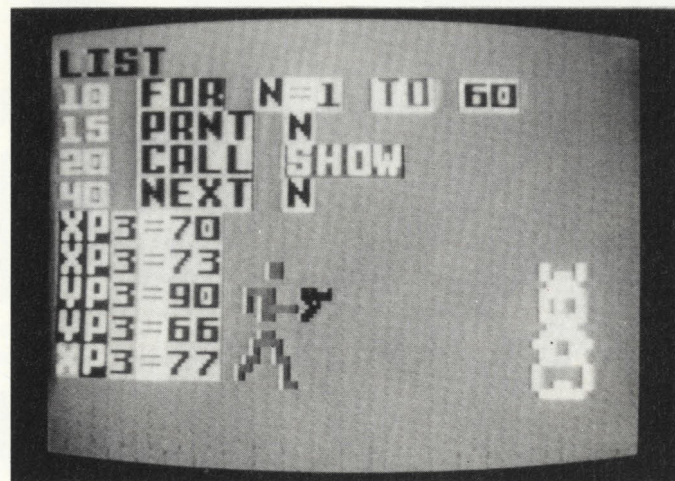
La tastiera musicale, che ha sei registri e quattro ottave, non è certo di tipo professionale, ma per l'uso che se ne deve fare è più che sufficiente.

Il design degli accessori è stato curato abbastanza bene, anche se gli stessi non si adattano perfettamente a quello che è lo styling della console: di certo noi preferivamo l'originario e un po' austero prototipo ad incasso che era stato

...LUCKY!!!

l'Intellivision in un vero computer sono finalmente pronti.

presentato nella primissima edizione del catalogo (ve lo ricordate?).
Il Basic residente nel Computer Adaptor è in realtà un linguaggio molto particolare – con parecchie differenze rispetto agli standard Microsoft soprattutto nella sintassi – per alcune limitazioni piuttosto penalizzanti ma anche per la presenza di alcune istruzioni interessanti capaci di richiamare istantaneamente delle routines in linguaggio macchina altrimenti di difficile impostazione.
Il suono viene anch'esso gestito con delle routines pre-confezionate che ne consentono un uso pressoché ottimale. Gli effetti ottenibili, di facile accesso e dai risultati sorprendenti, sono realizzabili soprattutto perché è possibile utilizzare in "simbiosi" entrambi i chip a tre canali di cui tutto l'ECS può avvalersi: quello contenuto nella console e quello di cui è dotato il Computer Adaptor.
Ad ogni buon conto è bene specificare sin d'ora che gli intendimenti sono finalizzati all'apprendimento dei primi rudimenti della programmazione piuttosto che ad un uso più evoluto.
La memoria della configurazione di base, quella cioè disponibile per l'utente, è di 2K, che sono decisamente un po' pochini per qualsiasi applicazione ancorché semiseria, ma tuttavia presto sarà disponibile una estensione della stessa che dovrebbe portare le capacità dell'apparecchio a 32K RAM e a 20K ROM.
Una piccola stranezza indispensabile per fare funzionare il sistema, dopo naturalmente avere collegato il tutto e, non dimenticatevelo, avere fornito l'alimentazione al Computer Adaptor, è che bisogna necessariamente inserire una qualsiasi cartuccia nel Computer Adaptor.
A questo punto, se tutto è stato predisposto con la necessaria attenzione – vi ci vorrà almeno un quarto d'ora – premendo uno dei dischi direzionali potrete accedere al menù principale di cui l'ECS si avvale.
Vi si presenta così la possibilità di usufruire del Basic per la programmazione (1 - Basic), di utilizzare la cartuccia inserita (2 - Cartridge) o la tastiera musicale (3 - Music).
Le più interessanti peculiarità della macchina però stanno proprio nella gestione del linguaggio per la programmazione.
Abbiamo già accennato al fatto che il Basic della configurazione di base è un Basic di apprendimento con una spiccata predisposizione al giochereccio.
La prima interessante caratteristica che è

FORTUNATO... LUCKY!

possibile notare accingendosi a programmare è che tutte le istruzioni del Basic sono contrassegnate da un codice colore. Spieghiamoci meglio. Quando inserirete una linea di programma avrete modo di constatare che i diversi comandi impostati assumeranno differenti colori, che identificano la natura del comando impostato. Avviene così che le "istruzioni" quali ad esempio *PRINT* o *GOTO* o ancora *FOR, NEXT, END, GET* e *READ* quando vengono digitati correttamente appaiono sullo schermo con carattere nero su sfondo rosa. Allo stesso modo, le "costanti" vengono mostrate in nero su celeste, le variabili stringa in blu su giallo, le funzioni in bianco su nero ecc.
Il codice colore serve anche a riconoscere rapidamente gli errori di programmazione e di battitura.
Infatti, quando un'istruzione o una linea viene digitata in modo non corretto, essa apparirà sul video in grigio e nero ed indurrà immediatamente il programmatore a rivederne l'impostazione.

Si tratta di un sistema di monitoring sofisticato che purtroppo però fa pagare il suo prezzo in termini di velocità di esecuzione dei programmi, il che pone delle limitazioni che, su di un altro computer, non sarebbero tollerabili.
Basta provare il test di velocità di esecuzione di un "loop": il ciclo "1Ø FOR I = 1 TO 1ØØØØ 20 NEXT I" viene eseguito in ben otto minuti, quando un qualsiasi home computer di media levatura ci mette generalmente una manciata di secondi.
Il Lucky basic proposto dall'ECS non può e non deve quindi essere allineato con quelsiasi linguaggio analogo: cioè non vuol dire che sia peggiore o migliore degli altri; semplicemente è destinato a scopi differenti, e non vi darà grosse soddisfazioni, ad esempio, in applicazioni contabili o matematiche, ma vi farà scoprire vere e proprie meraviglie in altri campi, primo tra tutti quello della creazione di videogames in cui altri computer magari sono fortemente limitati.

IL VIDEO

Tornando agli aspetti tecnici, il video è diviso in 240 "finestre" numerate da 0 a 239 in una matrice di 12 × 20; ogni singola linea di programma può però contenere fino a 39 caratteri, anche se non è

possibile invece inserire più di una istruzione per linea, magari separandole con ":".
Un altro limite del linguaggio residente è dato dall'assenza di un'istruzione che permetta di colorare lo schermo istantaneamente: per riuscirci dovrete invece avvalervi del ciclo "10 FOR I = Ø TO 239/2Ø BK(I) = (un numero da Ø a 15)/30 NEXT I".
Mancano molte istruzioni, specialmente quelle più complesse e di ordine matematico mentre la gestione dello schermo in senso stretto presenta grosse difficoltà.
Ma non dobbiamo dimenticarci che il Luckybasic serve a...

CREARE UN VIDEOGAME

È il vero punto forte dell'ECS e si traduce nella possibilità di "succhiare" dalle normali cartucce da videogame i caratteri e le figure che li compongono.
Ci sono per l'occorrenza più di trenta comandi atti all'uopo che vi permetteranno, con un po' di pratica molto elementare, di recuperare un soggetto da una qualsiasi cartuccia e di creare un nuovo videogame mescolando alcuni o tutti gli elementi che animano le singole cartucce.
Per riuscirci vanno comunque capite alcune cose fondamentali.
Ogni gioco per l'Intellivision può avvalersi al massimo di otto elementi mobili, ciascuno successivamente gestito e definito dalla console in 128 differenti immagini che, da sole o combinate con altre, generano i vari effetti sul video.
Primo passo per carpire qualcosa dalla cartuccia è quello di ripescare uno degli elementi in questione, ponendo, ad esempio, "O=1" con cui si stabilisce che con la variabile *O* (che riconosce l'elemento) si identifichi uno degli otto elementi mobili, e precisamente il numero uno.
Ora dovrete stabilire se la risoluzione è singola o doppia digitando "D=Ø" (o 1) se la risoluzione è singola o "D=2" se è doppia.
La differenza tra queste due caratteristiche può essere assimilata al fatto che spesso i personaggi e le figure che animano il videogame sono in realtà composte da due parti separate che, combinate, danno origine al tutto.
Ad esempio, la maggior parte degli "omini" che animano i giochi sportivi Mattel sono costituiti da due parti distinte, una che raffigura il busto e le braccia e l'altra le gambe.
Passo finale è quello di scegliere un'immagine dalla cartuccia (sono 128) con l'istruzione "N = (un numero da 0 a 127)".
A questo punto digitate *CALL SHOW* ed otterrete l'immagine che avrete ripescato dalla cartuccia.
Tutte le operazioni, non dimenticatevelo, vanno naturalmente confermate con *RTN* (Return).
Queste sono le fasi preliminari che vi consentiranno di accedere alla ROM del videogame che avete inserito nella slot del Computer Adaptor per carpirne i segreti.
Successivamente, a seconda di ciò che vi suggerisce la vostra fantasia, potrete studiare delle fasi di animazione per la figura di cui intendete avvalervi, assegnando ad esso una determinata sequenza, magari di movimento, con il comando "M = (un numero da 0 a 15)" che avrà l'effetto di stabilire una serie di immagini provocando una sorta di animazione con una tecnica che si avvicina molto a quella di sovrapposizione in auge qualche tempo fa per i cartoni animati.
A differenza dell'esempio precedente però ora non dovrete più avvalervi dell'istruzione CALL SHOW ma utilizzare invece la funzione abbinata "CALL GRAB", che questa volta consente di assegnare la serie di immagini all'elemento e di utilizzare dello spazio in memoria per archiviarcele.
Può forse sembrare complicato ma nella realtà ... lo è per davvero!
A parte gli scherzi ci vuole soprattutto un po' di pratica ma con un po' di tentativi comincerete subito ad avere dei risultati apprezzabili.
Portata a termine questa indispensabile procedura potrete poi preoccuparvi di abbellire ciò che avete creato assegnandogli il colore, la velocità di animazione, quella di movimento ed ampliandone pure le dimensioni.
È inutile dirvi che tali possibilità fanno del Lucky-ECS un computer tutto particolare e soprattutto vi consentono di sfruttare al massimo le possibilità dell'apparecchio con una serie di comandi molto semplici che vengono usati per richiamare delle complicatissime routines in linguaggio macchina, già predisposte, che su di un altro computer avrebbero richiesto ore ed ore di programmazione a livelli molto evoluti.
Parlando con alcuni appassionati abbiamo appreso che il massimo ottenibile in questo senso è stato una sorta di gioco in cui Dracula correva qua e là per il video per evitare delle frecce che gli piovevano addosso.
Secondo noi si può fare di più.

E ORA DUE PROGRAMMI

Vi proponiamo, a seguire, due semplici programmini che vi potranno aiutare a scoprire le possibilità del vostro computer.

PROGRAMMA CALL SHOW

Con questo programma vi sarà possibile esaminare rapidamente il contenuto della ROM di una qualsiasi cartuccia inserita

nella slot del Computer Adaptor.
Una volta dato il Run verrà chiesto di impostare il numero dell'oggetto (elemento mobile) e quindi la sua risoluzione. Successivamente, ad ogni pressione del tasto RTN verranno mostrate sequenzialmente le 128 immagini di cui si compone, e per ciascuna di esse verrà pure riportato il numero di riferimento.
Al termine del ciclo verrà richiesto un nuovo numero ed una nuova risoluzione e così via fino a che non deciderete di interrompere il programma, con ECS.

```
1 REM CALL SHOW
10 CLR
15 FM (Ø) =Ø
20 INPU "OGGETTO?", O
30 IF (O < Ø) GOTO 2Ø
40 IF (O > 7) GOTO 2Ø
50 INPU "RISOLUZIONE?",
D
60 IF (D < O) GOTO 5Ø
70 IF (D > 2) GOTO 5Ø
80 FOR N = Ø TO 127
90 CLR
100 PRIN N
110 CALL SHOW
120 GET A $
130 NEXT N
140 GOTO 2Ø
```

(Eliminando la linea 120 otterrete la sequenza delle 128 immagini in rapida successione).

PROGRAMMA PALETTA

Il Lucky è dotato di ben sedici colori, tutti molto chiari e piacevoli. Con questo proramma potrete osservarli nella loro sequenza, e per ciascuno di essi verrà pure riportato il numero di riferimento.
Stante la esasperante lentezza di esecuzione abbiamo dovuto limitare la visione dei colori a poche finestre di schermo soltanto (dalla 23ª alla 30ª) ma comunque, cambiando i valori numerici contenuti nella linea 20, potrete trattarli a vostro piacimento.

```
1 REM PALETTA
10 CLR
15 FM (Ø) = Ø
20 X = Ø
30 FOR A = 23 TO 3Ø
40 PRIN X
50 BK (A) = X
60 NEXT A
70 X = X + 1
80 IF (X = 16) END
90 GOTO 3Ø
```

ECCO I VINCITORI DEL CONCORSO ABBONAMENTI 1983

Viaggio soggiorno a Londra di 5 giorni per 2 persone
1) De Marzo Vito - Via Rondoni 6 - 20146 Milano
2) Brandolin Hubert - Via Leoni Condominio P - 34170 Gorizia
3) Giovanno Cecchini - Vicolo delle Grotte 52 - 00186 Roma

Premio abbonati a Informatica Oggi - Personal Computer IBM
1) Santelmo Francesco - Via Belluno 47 - 01100 Viterbo

Premio abbonati a Elettronica Oggi - Oscilloscopio Philips PM3215
1) Lecora Ivo - Via Passo P. Barsanti 4 - 16125 Genova

Premio abbonati a Elektor - Oscilloscopio Unaohm
1) Pietrini Giuseppe - Via P. Della Valle 12/4 - 50127 Firenze

Premio abbonati a L'Elettronica - 2 Personal Computer Epson HX- 20
1) Ceccotti Enrico - Via Eurialo 35 - 80124 Napoli
2) Decuzzi Giuseppe - Via Reggio Calabria 52 - 75014 Grassano (MT)

Premio abbonati a Strumenti Musicali - Chitarra elettrica B.C. Rich
1) Barbosio Mario - Via Ausonia, 48 - 90144 Palermo

Premio abbonati a Bit - Personal Computer IBM
1) Murgia Giovanni - Via V. Emanuele II, 60 - 08022 Dorgali (NU)

Premio abbonati a Personal Software - 3 Personal Computer ZX Spectrum
1) Ferrario Ezio - Via Trieste 6 - 20051 Limbiate (MI)
2) Tommasoni Attilio - Via S. Faustino 56 - 24027 Nembro (BG)
3) Franco Lino - Via Ogliaro 58 - 13050 Pavignano (VC)

Premio abbonati a Automazione Oggi - Plotter M84
1) Facchinotti Guido - Via XXV Aprile 21 - 20094 Corsico (MI)

Premio abbonati a Telecomunicazioni Oggi
3 telefoni a margherita e 3 segreterie telefoniche
1) Russo Giuseppe - Via Menofilo 33 - 00178 Roma
2) Chierici Lido - Via S. Francesco III trav. 7 - 18011 Arma di Taggia (IM)
3) Massa Vincenzo - Via Vico Manno - 09017 S. Antiaco (CA)
1) Mariani Sergio - P.zza IV Novembre 29 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI)
2) Esposito Antonino - Via S. Cesareo 81 - 80067 Sorrento (NA)
3) Di Pietro Giovanni - Via Matteotti 119 - 71100 Foggia

Premio abbonati a Video Giochi - 5 consolle videogiochi Atari
1) Rogialli Simone - Via Fossombroni 31 - 52100 Arezzo
2) Briganti Andrea - Via Giacomo Bresadola 26 - 00171 Roma
3) Mantovani Silvio - Via Del Navile 1/4 - 40131 Bologna
4) Ottaviani Franco - Via S. Cosimo 6 - 37121 Verona
5) Morini Maurizio - Via G. Di Vittorio 28 - 42017 Novellara (RE)

c'è chi propone. J.soft dispone.

Il "software di qualità" selezionato per gli utenti più esigenti.

Per Apple:

Golem Uno: un semplice linguaggio di programmazione utile per avvicinare questa affascinante materia in modo facile e divertente. Rappresenta la logica evoluzione di "Fantasia".

CFS: il programma per l'archiviazione elettronica delle informazioni che potranno in seguito essere visualizzate su video liberamente o secondo sofisticati criteri di selezione. Il primo programma italiano che può sfruttare l'utilizzo del "mouse".

Fantasia: una "tavolozza" per disegnare, scrivere musica, animare sequenze di immagini, studiare la geometria. Un mezzo per apprendere l'utilizzo del personal computer.

L'uscita: un labirinto di stanze da cui si esce solo con l'astuzia. Solo superando numerose difficoltà si potrà trascrivere il proprio nome nell'olimpo dei solutori.

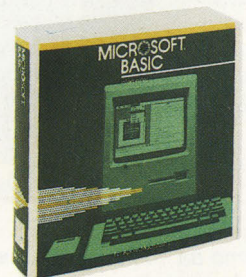
Introduzione alla programmazione: il software didattico che fornisce una guida all'apprendimento delle tecniche necessarie a risolvere un problema in forma algoritmica. Della stessa linea didattica: Programmazione in BASIC - Programmazione in Pascal - Impariamo la dattilografia - Esercizi di dattilografia.

Per Macintosh:

MacCFS: il programma italiano di archiviazione per gestire con semplicità ed efficacia qualunque tipo di informazione.

Filevision: il potente e versatile data-base grafico che permette di "vedere" in ogni istante le informazioni memorizzate. Corredato da "guida all'uso" in italiano.

Habadex: l'agenda elettronica personale per la pianificazione e la gestione di appuntamenti, riunioni, ricorrenze e impegni di qualsiasi tipo. Versione italiana.

Chart: oltre 40 tipi di grafici per visualizzare istantaneamente dati numerici. Si possono utilizzare direttamente i dati generati da Multiplan.

BASIC: il più diffuso linguaggio di programmazione, che nella versione per Apple Macintosh esalta tutte le sue potenzialità.

Per qualsiasi informazione e per l'acquisto, rivolgetevi ai migliori rivenditori Apple della vostra zona.

... e non dimenticatevi degli altri programmi J.soft

Tutto fantastico.
Scegli qui, fra tanti regali intelligenti, il più bel dono di Natale.
Per te, per un amico, per i tuoi figli.
Per giocare, studiare o lavorare.
Per inventare mille applicazioni creative.
Per accendere la fantasia, l'entusiasmo, il sorriso di chi sai tu. Sono proposte Commodore, il n. 1 dell'informatica.

Idea n. 1
Commodore 64.
Il più venduto nel mondo. Grande memoria, alta risoluzione grafica, sintetizzatore sonoro professionale, effetti tridimensionali. Scoprirai che mai un grande personal è costato così poco!

Idea n. 2
Il disk drive.
Potente, memorizza fino a 170.000 caratteri e accede in tempo reale agli archivi dati. Una sorpresa: è il meno caro che c'è.
Lire 630.000 + IVA

Idea n. 3
Registratore dedicato.
(Dedicalo a chi vuoi tu). Memorizza dati e programmi su normali cassette magnetiche.

Idea n. 4
Il plotter/stampante.
Una matita in mano al computer. Scrive, disegna, fa i grafici, stampa a 4 colori.
L. 375.000 + IVA

Idea n. 5
La stampante.
5 modelli tra cui scegliere. Per stampare velocemente i tuoi programmi (anche a colori), corrispondenza, testi, libri.

Idea n. 6
Il monitor a colori professionale.
Schermo da 14" ad alta risoluzione e audio incorporato.
L. 690.000 + IVA

Idea n. 7
Commodore 64 Executive.
Il personal portatile, un regalo per veri Executive. Monitor da 5" a colori e disk drive da 170 K incorporati. E un prezzo davvero speciale che solo Commodore può.

COMMODORE:

5
2
4
1

COMMODORE
UN NATALE

TANTI REGALI SPECIALI!

6

7

3

64
CHE VALE.

commodore
COMPUTER

GRUPPO ETHOS

ARRIVA BABBO NATALE

suggerimenti, idee e consigli per ravvivare la slitta del "grande vecchio".

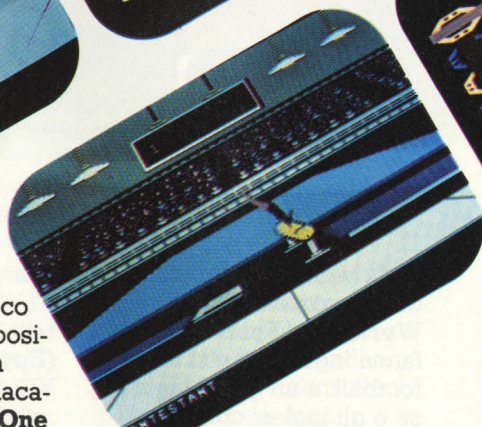
Come sempre arriva Natale e come sempre tutti noi aspettiamo di trovare sotto l'albero i pacchetti col nostro nome. Carte colorate, fiocchi elaborati, auguri e dediche: tutto serve a contenere quello che i nostri desideri hanno aspettato a esprimere in attesa che arrivasse la festa consacrata ai regali.
Quest'anno VideoGiochi vuoel dare qualche suggerimento principalmente a chi cerca di orientarsi nel difficile mondo del software e a chi vuole con fantasia dar vita a quelle "macchinette" da un po' collegate al televisore di casa.
Siano esse semplici consolle o piccoli computer, speriamo che trascorriate con esse minuti o ore di divertimento in compagnia di amici e fratelli o solitari programmatori.

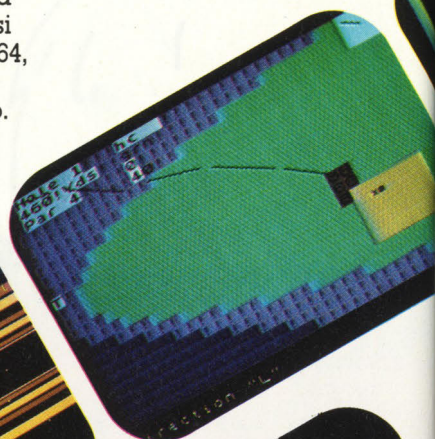
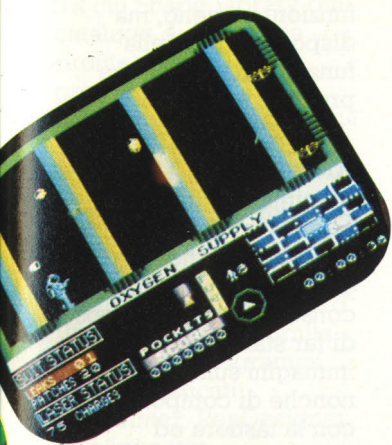
La prima parte della rassegna è dedicata ai giochi. Alcuni sono a voi già famigliari perché recensiti o annunciati su VG, altri invece sono le novità che voi, genitori alla ricerca di un regalo per i vostri figli o amici desiderosi di ricordarvi di un vostro compagno, potrete trovare negli scaffali dei negozi.
Abbiamo suddiviso i giochi per argomento, creando alcune tipologie un po' vaste che comprendano sia giochi per consolle che per computer.
Vedrete, a differenza dell'anno scorso, un numero maggiore di programmi-gioco per computer e una disponibilità di versioni dello stesso programma per i diversi sistemi.
Nell'anno delle Olimpiadi, per rendere l'ultimo omaggio a questo grande avvenimento sportivo, abbiamo pensato di iniziare presentandovi alcuni dei migliori giochi "olimpici" che sono certamente la moda dell'anno.
Cominciamo ovviamente dall'**Activision Decathlon** (Activision), il primo gioco di questo genere realizzato, che comprende tutte e dieci le discipline della specialità olimpica.
Ora è, fra l'altro, disponibile oltre che per il VCS, per il ColecoVision e i computer Atari XL e CBM 64.
Summer Games (Epyx per CBM 64, Atari XL e Adam) è stato a lungo illustrato nelle pagine del numero scorso di VG e rimane uno dei più entusiasmanti e meglio realizzati giochi di simulazione sportiva in circolazione.
Simile nell'impostazione ma con qualche disciplina

diversa è **Hes Games** (HesWare per CBM 64 e Atari XL).
Los Angeles 84 Games (Atari per VCS) è invece una versione abbastanza fedele e ben fatta del gioco da bar Hyper Olympics, anch'essa già illustrata su VG.
Infine, non perché non ve ne siano altri ma per motivi di spazio, chiudiamo questa parentesi olimpica con **Daley Thompson's Decathlon** (Ocean per Spectrum e CBM 64) che sfrutta la popolarità di Thompson, medaglia d'oro nel decathlon alle Olimpiadi di Los Angeles.
Passiamo ora ad uno sport più popolare, il calcio, parlando di tre titoli: **Soccer** della CBS Coleco per il sistema ColecoVision che utilizza i Super Action Controller, **International Soccer** (Commodore per CBM 64), forse il migliore tra le versioni elettroniche del gioco del calcio e poi **World Cup Football** (non fatevi ingannare dal nome football: è un gioco inglese e gli inglesi con football intendono "il gioco più bello del mondo" e non il calcio americano) della Artic per lo Spectrum.
Due giochi anche per il baseball, entrambi per i soli computeristi: **Star League Baseball** (Game Star per CBM 64 e Atari XL) e **The World Greatest Baseball Game** (Epyx per CBM 64 e Atari XL). Sono entrambi molto validi sia dal punto di vista grafico sia per quanto riguarda la fedeltà della simulazione e la strategia del gioco.
Passiamo all'automobilismo dove troviamo il super-primo-in-classifica **Pole Position** (Atari per VCS e Atari XL) e il più

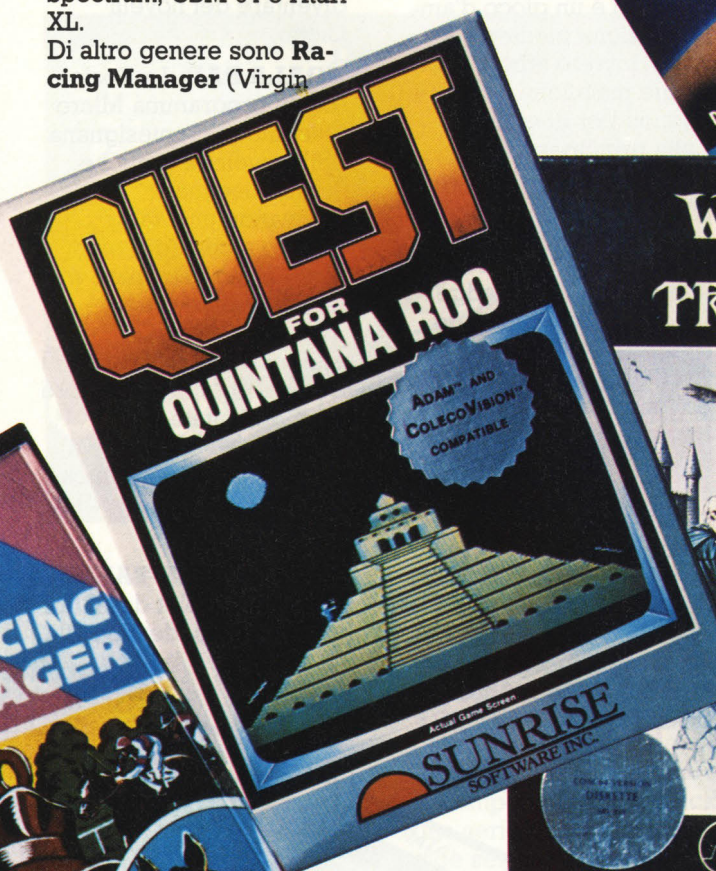
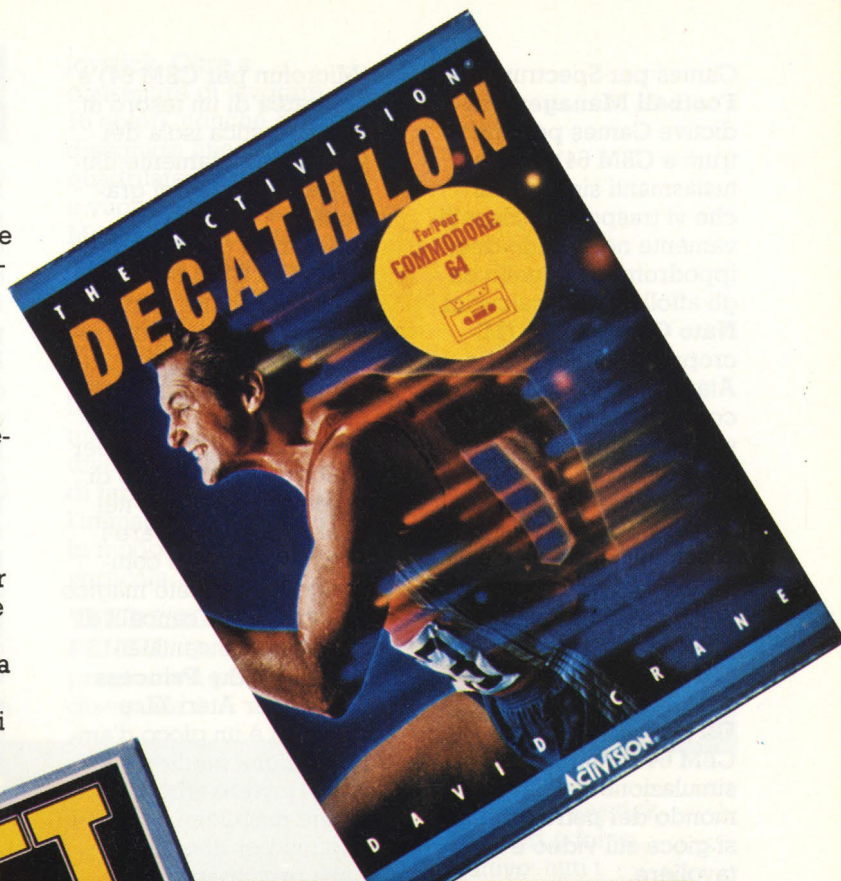
recente **Pit Stop** (Epyx per ColecoVision e CBM 64).
Per la boxe non possiamo non segnalare **Rocky** (CBS Coleco per ColecoVision), che mette di fronte il grande Rocky e il temibile Mr.T e utilizza i Super Action controller.
Wimbledon 64 (Merlin per CBM 64 e Spectrum) è, come si può facilmente intuire dal nome, una simulazione del gioco inglese per antonomasia, il tennis. Sempre per la stessa disciplina sportiva c'è **Match Point**, un nuovissimo gioco della Psion per lo Spectrum.
Un po' più ragionato e con meno azione di quelli fino ad ora citati è **Golf** (Virgin Games per Spectrum): una simulazione che offre diverse possibilità, dalla scelta del tipo di terreno al numero della mazza e al numero di buche per ogni percorso.

Infine, anche se il gioco meriterebbe la pole position, c'è una stupenda simulazione della pallacanestro che si chiama **One on One** (Electronic Arts) e che mette di fronte, uno contro l'altro, Larry Bird e Dr. J.
Veniamo ora ai giochi per "guerrafondai", invasori spaziali, difensori galattici o semplicemente astronauti.

Sono, l'avrete capito, i giochi d'azione spaziale o di battaglie aeronavaliterrestri.
Cominciamo dall'ultimo gioco ispirato alla trilogia di Guerre Stellari, la saga cinematografica di George Lucas. Per coloro, grandi e piccoli, che sognano di vestire i panni di Luke Skywalker consigliamo **Star Wars, The Arcade Game** (Parker Brothers per VCS, Atari XL, CBM 64 e ColecoVision). È la versione da casa del famoso Star Wars dell'Atari con grafica vettoriale.
Dallo spazio alla terra, vi consigliamo
Beach Head

(Access per CBM 64), un gioco multischermo e multiazione che vi farà rivivere lo sbarco in Normandia, dalla parte degli alleati e dei tedeschi.
A mezz'aria tra terra e spazio c'è **Falcon Patrol II** (Virgin Games per CBM 64), la seconda puntata delle imprese della famosa pattuglia Falcon che ha spopolato alla sua prima uscita lo scorso anno.
Buck Rogers è invece la versione da casa dell'omonimo gioco da bar ed è disponibile per diversi sistemi: per VCS, CBM 64, Vic 20 dalla Sega e per Adam dalla CBS Coleco.
Un altro gioco da asso

dell'aviazione o Barone Rosso è **Blue Max** (Synapse per CBM 64 e Atari XL). Dotato di una accurata grafica tridimensionale a scorrimento diagonale, Blue Max vi farà rivivere le avventure dei piloti della 1ª Guerra Mondiale.
Per ultimo citiamo il classico **Master of the Universe**, (Mattel per Intellivision) che replica a soggetto le avventure del popolare cartone animato televisivo.
Per gli amanti della strategia le novità non sono poche. Aprite bene le orecchie. Iniziamo dal

nuovissimo **Zenji** (Activision per CBM 64), il gioco psuedo zen dei fini equilibri energetici.
Altro gioco di equilibri, tattico strategici questa volta, è **Archon** (Electronic Arts per Atari XL e CBM 64), un gioco che mischia il gioco degli scacchi con l'azione vera e propria.
Psytron (Beyond per Spectrum) è invece destinato a diventare un classico del genere. Azione, strategia e intelligenza costituiscono l'ossatura di questo gioco fantascientifico.
Ancora più avventurosi, ma non per questo meno

complicati e intricati, sono **Srangeloop** (Virgin Games per Spectrum), un viaggio dentro una malefica fabbrica di robot e l'ormai classica serie di **Pitfall** (Activision per VCS, Intellivision, ColecoVision, Atari XL, CBM 64) disponibile in due puntate ambientate nella giungla e nelle caverne.

Dalla strategia alle simulazioni il passo è breve. Per giochi di simulazione si intendono quei giochi che simulano situazioni reali che potete affrontare comodamente seduti in poltrona perché il computer può riprodurre la realtà all'interno della quale agire con perfetta somiglianza.

Anche qui sono fondamentali lo studio e il ragionamento e non guasta una certa abilità nell'immedesimarsi nella situazione data.
I classici di questo genere sono ovviamente i simulatori di volo e i titoli, in questo campo, non mancano.
Flight Simulator II (SubLogic per Atari XL e CBM 64) è il top del genere. Subito a ruota viene **Solo Flight** (Microprose per Atari XL e CBM 64) e poi c'è anche il Flight Simulation della Psion per Spectrum. Da segnalare è anche **Space Shuttle** dell'Activision per il VCS, ora disponibile anche per Spectrum, CBM 64 e Atari XL.
Di altro genere sono **Racing Manager** (Virgin

Games per Spectrum) e **Football Manager** (Addictive Games per Spectrum e CBM 64). Due entusiasmanti simulazioni che vi trasportano rispettivamente nel mondo degli ippodromi e in quello degli affollati stadi calcistici.
Nato Commander (Microprose per CBM 64 e Atari XL) è invece un tipico wargame che simula una guerra nucleare in Europa.
Mugsy (Melbourne House per Spectrum) è un gioco di simulazione con un po' di pepe in più. Simula infatti la gestione di una banda di taglieggiatori di Chicago negli anni 30.
Oil Barons (Epyx per CBM 64 e Atari XL) è una simulazione dell'intrigante mondo dei petrolieri che si gioca sul video e su un tavoliere.
Da segnalare infine un gioco interessante anche se non nuovissimo che vi metterà a capo di una isolanazione: **Utopia** (Mattel per Intellivision).
Gli amanti dei flipper si divertiranno invece con **Pinball Construction Set** (Electronic Arts per CBM 64 e Atari XL) e **Night Mission Pinball** (Sublogic per Atari XL e CBM 64). Con questi programmi potrete costruire – e poi giocare – i flipper che volete disegnando il piano di gioco e scegliendo gli elementi che lo costituiscono.
Concludiamo con gli adventure, testuali, grafico testuali o dinamici.
E iniziamo proprio da due avventure dinamiche per consolle: **Treasure of Tarmin** (Mattel per Intellivision) fa parte della serie Advanced Dungeon & Dragons, mentre **Sword of Saros** (Starpath per VCS) è un gioco che funziona con il Supercharger.
Death in the Caribbean (Microfun per CBM 64) è la ricerca di un tesoro in una fantastica isola dei Caraibi, ampiamente illustrata da immagini grafiche.
Seastalker (Infocom per Atari Xl e CBM 64) è invece un adventure testuale semplificato in cui dovrete trovare un tesoro sommerso nelle profondità marine.
Sabre Wulf (Ultimate per Spectrum) è un gioco di avventura dinamico nel quale dovrete trovare i quattro pezzi che compongono l'amuleto magico che vi aprirà i cancelli di una foresta incantata.
Wizard & the Princess (Sierra per Atari XL e CBM 64) è un gioco d'ambientazione medievale dove dovrete affrontare magie malefiche e pericoli ignoti per liberare la bella principessa.
Sorcery (Virgin Games per CBM 64) è un'avventura dinamica ambientata anch'essa nel medioevo alla ricerca Stonehedge.
Montezuma's Revenge (Parker Brothers per VCS, Atari XL, CBM 64 e ColecoVision) è la versione incas delle avventure di Indiana Jones, che nel gioco si chiama però Panama Joe.
Infine, **Fort Apocalypse** (Synapse per Atari e CBM 64) vi metterà alla guida di un elicottero nel tentativo di raggiungere una base nemica sotterranea per disattivarla.

PER CHI AMA DISEGNARE

Le tavolette grafiche e i programmi per disegnare con il computer sono ormai diventati un genere importante del software per home computer.
Era prevedibile, visto che grazie a questi programmi, qualunque persona può realizzare disegni (o imparare a farli) in poco tempo e con relativa facilità.
Ecco una panoramica delle tavolette, dei programmi "a joystick" e delle light pen in commercio in Italia con le quali tutti voi potete diventare dei novelli Giotto.

KOALA PAD. La Koala (con il programma Micro Illustrator) è l'antesignana delle tavolette grafiche. Si può disegnare utilizzando uno stilo (fornito a corredo) o un dito. Si può disegnare a mano libera e creare istantaneamente quadrilateri e cerchi pieni e vuoti, riempire di colore aree delimitate e ingrandire l'immagine a grandezza pixell. Manca invece, una funzione di scrittura di testo.

ATARI TOUCH TABLET. La Touch Tablet dell'Atari è più o meno identica alla Koala Pad. Ha alcune funzioni in meno, ma dispone in più della funzione Rainbow che procuce un effetto "psichedelico" cangiante.

ANIMATION STATION. L'Animation Station è un'altra tavoletta grafica. Il programma che la fa girare si chiama Pixit e consente tra le altre cose di far stampare le immagini sullo schermo nonché di comporre testi con la tastiera ed utilizzare una serie di figure già pronte memorizzate nel programma. Dispone

inoltre di altro software tra cui Shape Library (un catalogo di forme già pronte), Take 1 (un programma di animazione) e Electronic Easel (un package di utilità grafica).

GIBSON LIGHT PEN. La Gibson Light Pen è stata creata dallo stesso programmatore di Micro Illustrator. Viene fornita con cinque programmi molto sofisticati: PenPainter, PenDesigner, PenAnimator, PenMusician e PenTrak. Consente di lavorare direttamente sullo schermo e di usare forme pre-disegnate. I vari programmi consentono di disegnare a mano libera, eseguire disegni di precisione, realizzare sequenze animate fino a 20 fotogrammi, comporre melodie computerizzate e generare e immagazzinare dei programmi su misura.

TECH SKETCH. Un'altra light pen o penna ottica americana. È compatibile con il Micro Illustrator ma dispone di un programma sviluppato dalla Teck Sketch che si chiama Paint'n'Sketch che ha molte funzioni del Micro Illustrator, ma può lavorare con solo tre colori alla volta.

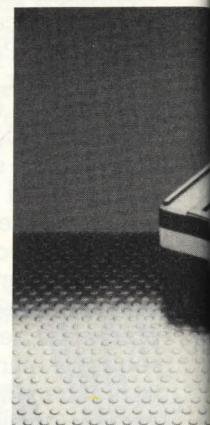
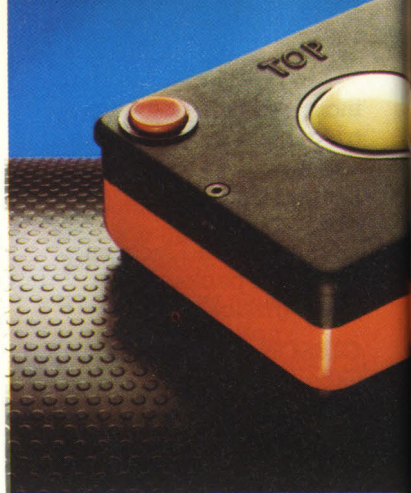
ATARI PAINT. È uno dei programmi funzionanti con il hoystick. Dispone di tre "sottoprogrammi": Simple Paint per i più piccini, Super Paint per i più grandi e Art Show. Simple Paint è in pratica una versione ridotta di Super Paint.
Il programma consente di disegnare con dieci colori a diverse velocità e con diversi pennelli.
Art Show, infine, consente di presentare le "opere" memorizzate sul dischetto.

PAINT MAGIC. Un altro interessante programma a joystick. Oltre a consentire di lavorare con 16 colori, nonché di disegnare linee, quadrilateri e cerchi pieni e vuoti, raggi, ecc., Paint Magic offre opzioni interessnti come la possibilità di colorare aree delimitate in modo verticale, orizzontale e diagonale, di ridurre l'immagine, oppure di mischiare in uno solo due diversi disegni o ancora di far scivolare l'immagine sullo schermo in modo orizzontale o verticale.

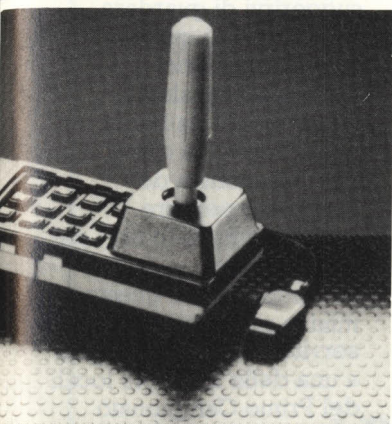
THE DESIGNER'S PENCIL. Questo programma per disegnare è completamente diverso da quelli fin'ora presentati. Offre tutte le opzioni comuni nei programmi sopracitati, ma è completamente diverso nel modo di applicarle. Infatti invece di disegnare si compone con il joystick una serie di programmi, cioè serie di istruzioni, che una volta fatti girare realizzano automaticamente il disegno desiderato. Insomma è un metodo divertente per imparare i concetti della programmazione divertendosi.

ACCESSORI INDISPENSABILI

Chiamare i joystick accessori è forse riduttivo: tutti i videogiocatori sanno benissimo quanto siano importanti.
Un mese vale l'altro per acquistare un joystick, ma se non l'avete ancora fatto, Natale è certamente il momento giusto.
Regalatevelo o fatevelo regalare: in entrambi i casi un joystick "abarth" migliorerà le vostre prestazioni di videoatleta (per i record ci vuole però molta abilità).
Non tutti i joystick sono uguali. Quindi prima di prendere una decisione, valutate attentamente i joystick sul mercato (potendo, provateli nel negozio su giochi che conoscete) e soprattutto abbiate chiaro con quali tipi di gioco volete utilizzarlo.
Questo perché alcuni joystick funzionano meglio per alcuni giochi, altri per altri giochi.
E inoltre ogni giocatore ha il suo stile di gioco e bisogna trovare il joystick che si adatta al proprio

stile, alla propria mano. Nonostante ciò, vi sono due qualità oggettive da tenere in considerazione ogni qualvolta si intende acquistare un joystick (o più generalmente un comando) e cioè la funzionalità e la robustezza. Tenetele sempre presenti, prima di sborsare i vostri sudati risparmi.
Cominciamo dai comandi speciali, o meglio, dalle periferiche per il ColecoVision.
Il primo è l'**Espansion Module N° 2**, cioè il volante e pedaliera per i giochi di guida. Costa L. 145.000 e contiene in omaggio la cartuccia Turbo.
Altro comando-periferica del ColecoVision è il **Roller Controller**, cioè il comando a sfera. Costa 160.000 lire e viene fornito con il gioco Slither.
Infine ci sono i **Super Action Controller** con impugnatura anatomica per i giochi sportivi. Costa anch'essa L. 160.000 e contiene in omaggio la cartuccia Rocky.
Un'altro comando a sfera è il **Trak-Ball** dell'Atari. Costa 85.000 lire.
Dopo i comandi, diciamo così istituzionali, veniamo a quelli "indipendenti". Qui la lista è piuttosto lunga e variegata.
Cominciamo dalla Wico, probabilmente una delle migliori, se non la migliore, casa produttrice di joystick.
Il modello top è sicuramente **the Boss**, uno dei migliori joystick in circolazione. Impugnatura anatomica e precisione millimetrica. Costa L. 39.000.
Il **Red Ball** è un'altro joystick Wico simile, nella forma, a quelli da bar. Costa L. 58.500.
Il **Three Way Deluxe** è un altro joystick Wico di qualità e precisione con addirittura tre diverse e intercambiabili impugnature. Costa L. 64.000.
L'ultimo di questa serie è il **Power Grip**. Disegno ergonomico e impugnatura di dimensioni arcade. Il prezzo è di L. 58.500.
Tutti hanno la presa compatibile Atari e sono del tipo leva più pulsante di fuoco.
Il joystick/keypad per ColecoVision ha anch'esso la presa Atari, ma dispone anche di una tastiera numerata per impostare i livelli di difficoltà e le opzioni. Costa L. 54.500.
Infine per coloro che volessero adottare questi joystick sui computer

JOYSTICK WICO

PERIFERICHE COLECOVISION

TRAK-BALL

Apple o sulla consolle Philips possono acquistare gli adattatori per le rispettive macchine al prezzo di L. 45.500 per il primo e L. 20.300 per il secondo.
Altra importante marca di joystick e comandi è la Suncom, che presentiamo con quattro modelli. Cominciamo anche qui dal modello top. Il **TAC-2**. Precisione accurata e basso tempo di reazione. Costa L. 36.700.
Slik Stik è il nome del secondo joystick Suncom. Di piccole dimensioni è ideale per essere tenuto in mano senza eccessivo sforzo. Costa L. 23.600.
Per coloro che amano il comando a disco dell'Intellivision e vorrebbero averlo per le loro consolle Atari o ColecoVision, la Suncom ha due comandi fatti apposta. Si chiamano **Joy Sensor** per Atari e per ColecoVision (questi incorpora ovviamente anche una tastiera numerica). Al posto del disco c'è una membrana sensibile elettronica per comandare il movimento del vostro rappresentante sullo schermo in tutte le direzioni.
Ed ora eccoci alla serie Quick Shot della Spectravideo. Esistono tre modelli, rispettivamente I, II e III.
Il **Quick Shot I** è un po' datato ma il prezzo, che s'aggira tra le 20 e le 30.000 lire è economico. Il **Quick Shot II** ha un eccellente pulsante di fuoco con risposta rapidissima e costa tra le 25.000 e le 39.000 lire. Il **Quick Shot III** con impugnatura anatomica e fuoco rapido costa invece tra le 30.000 e le 59.000 lire.
Tutti e tre i modelli Quick Shot dispongono di ventose.
Altro joystick da "professionista" è il **Challenger II** con impugnatura anatomica, ventose, due pulsanti di fuoco per l'indice e il pollice e un interruttore per il fuoco rapido. Costa L. 30.000.

E LA CARTA STAMPATA?

Ecco alcune pubblicazioni che non dovrebbero mancare nella libreria di qualunque appassionato di computer.
Innanzitutto l'abbonamento a VideoGiochi e a H.C. le due riviste che mese dopo mese vi informano e vi intrattengono su tutto ciò che accade nel mondo del gioco per computer e delle applicazioni domestiche del computer.
Per i tanti che hanno scelto un home computer e che non vogliono rinunciare a cimentarsi con la programmazione dei videogames consigliamo di fare un salto in libreria dove troveranno: libri che contengono i rudimenti della programmazione, libri che contengono programmi già fatti da battere in tastiera, libri che parlano di come si

costruisce un videogioco, o qualsiasi altra opera di animazione grafica. Vediamo insieme i migliori.

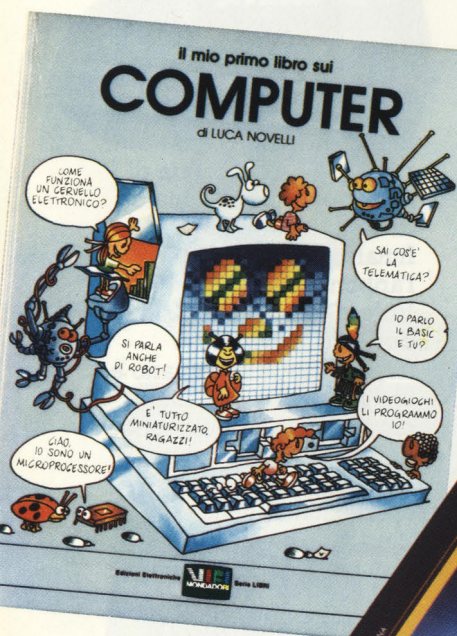
Il libro dei giochi del Commodore 64 (G.E. Jackson, 150 pp. Lire 13.000) è ormai un classico per i numerosi possessori di questo computer.

Giochiamo con Commodore 64 (Gremese, 128 pp., Lire 9.500) invece è una pura e semplice raccolta di videogiochi. Non insegna nulla, se non quello che potete imparare da voi stessi analizzando a fondo i listati. Esiste anche per lo Spectrum.

Giocare in Basic (G.E. Jackson, 324 pp. L. 20.000) è un altro genere ancora: qui il gioco è proprio il BASIC, ossia il computer: giochi per imparare a programmare. Un'idea valida, da consigliare a chi è alle prime armi, ma anche alle seconde, con il computer.
Come vedete, dunque, tutti i titoli comprendono la parola GIOCO, ma si tratta di tre generi assolutamente dissimili fra di loro!

Sinfonia per un Computer Vic 20 (ancora G.E. Jackson, 128 pp., Lire 10.000) è un libro di videogames che sfrutta gagliardamente le prestazioni, non più così sorprendenti, del buon vecchio VIC.
Uscendo poi un attimo dai giochi puri e semplici, consigliamo anche il fantasiosissimo **Personal Graphics**, che vi conduce dai disegni statici fino ai cartoni animati: 170 pp. a 17.000 lire.
Poi ci sono i libri per imparare a programmare: qui il G.E. Jackson spopola letteralmente con una grande varietà di titoli:
Introduzione al Basic (resta uno dei migliori manuali di Baisc mai scritto (......)
Ma sul BASIC recentemente si è scatenata un po' tutta l'editoria, ed ecco che avete anche il manuale a fumetti, adatto ai più giovani **Il mio libro di BASIC**, (VIFI Lire 16.000), oppure **Facile come il Basic**, sempre della VIFI (Lire 16.000).
Originale il libro **Come programmare il tuo C 64**, manuale corredato di cassetta di programmi (JCE, Lire 25.000).
Come vedete, dunque, le idee per regalare o farsi regalare libri a Natale non mancano: il problema, semmai è proprio quello opposto, ossia riuscire a scegliere fra i molti un libro scritto bene, con compentenza e senza quegli errori di stampa che nel caso di un libro di informatica sono assolutamente inaccettabili.
Insomma: guardate alla sostanza, e un po' meno alla forma.

E NELLE SALE DA GIOCO?

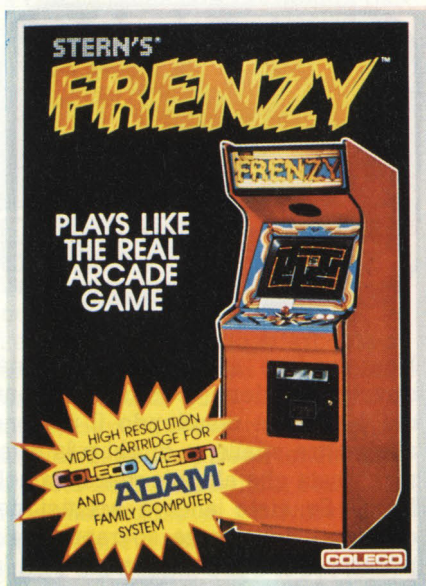
Molti ragazzi, specie quando non riescono a chiedere o a ottenere quello che desiderano preferiscono farsi regalare dei soldi che possono così spendere come meglio credono.
Oltre naturalmente a suggerirvi di guardare alle pagine di questo speciale natalizio vogliamo segnalarvi alcuni giochi da bar in cui vale la pena, se avete qualche moneta da spendere, perdere qualche minuto (o ora) del vostro tempo.
Ai campioni poi, questo minuto perso potrebbe servire se parteciperanno a una delle selezioni locali del Primo Campionato Italiano di VideoAtletica che potrebbe svolgersi proprio nella loro città.
Se siete degli sportivi, o pseudo tali, potete sbizzarrirvi con un buon numero di simulazioni: dall'ormai già noto Hyper Sport, sino alle ultime versioni di boxe, karaté e basket.
Se siete appassionati di Pac-Man arriva tra poco l'ultima delizia della grande famiglia di mangiatori: Pac-Land, una fiaba con protagonista ancora una volta la pallina gialla.
Al genere fantasy, appartiene invece FLICKY ove un tenero uccellino cerca di salvare i suoi piccoli dalle grinfie di voraci felini.
Tra i giochi spaziali ci sono diverse novità che lasceremo però a voi scroprire. Ci limitiamo a segnalarvi lo stupendo GAPIUS.
Mi raccomando fate fruttare le vostre duecentolire!

LETTERA APERTA A TUTTI GLI "ATARIANI"

Caro lettore,
sei un patito di videogiochi ATARI?
Se sì, leggi questa lettera.
Dal numero di gennaio 1985 la rivista VIDEOGIOCHI, che sicuramente è la migliore per chi, come te, è un patito di video- e computergames, ospiterà ogni mese il giornalino dell'ATARI CLUB.
Pensiamo che la cosa ti sia gradita, dal momento che, grazie alla preziosa collaborazione del GRUPPO EDITORIALE JACKSON, potrai leggere il giornalino ogni mese anziché, come prima, ogni tre mesi.
Appuntamento, quindi, al prossimo numero!
Per il momento, un caro saluto e un augurio per uno stupendo 1985!

Nick Amati

GIOCOMPUTER

FRENZY

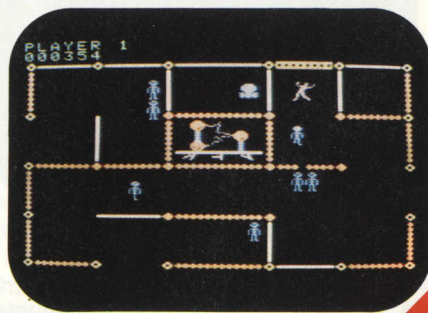
Casa produttrice: ***CBS Coleco***
Sistema provato: ***ColecoVision***
Autore: ***non comunicato***
Compatibilità: ***ColecoVision***
Prezzo: ***L. 62.000***

Quello che stiamo per raccontarvi purtroppo non è un sogno.
Come in Tron vi trovate intrappolati all'interno di una struttura elettronica. Ma se in Tron questa struttura era formata dai circuiti di un calcolatore, in Frenzy siete intrappolati in un labirinto sconosciuto ad alta energia.
Perlustrando stanza per stanza, vi troverete subito alle prese con dei micidiali nemici che tenteranno di fulminarvi con il laser mentre in alcuni schermi troverete delle sorprese.

IL GIOCO

Frenzy fa parte di quella categoria di giochi multischermo d'avventura, dove siete condannati a rimanere col fiato sospeso fino all'ultimo.
Sono due i tipi di labirinto di questo tremendo High-Tech.
Nel primo il vostro Commando dovrà sopravvivere agli attacchi e disintegrare il più alto numero di nemici. Nel secondo tipo invece, a seconda di quello che trovate al centro, dovrete compiere delle missioni particolari che vedremo più avanti.
Purtroppo non esistono possibilità di uscita dal labirinto nemico e quindi siete condannati a battervi fino alla morte.

COMANDI E VARIAZIONI

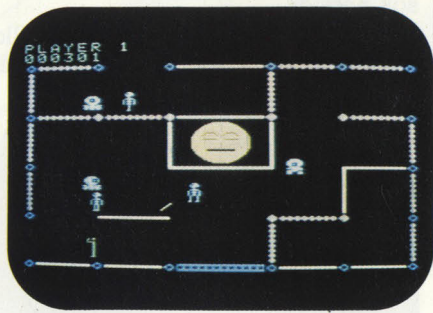
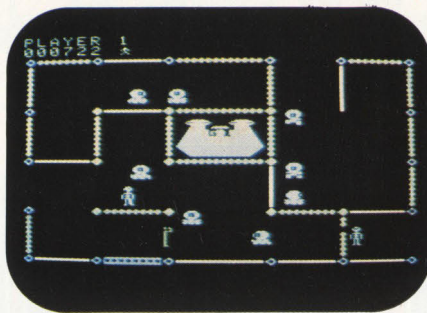
Riuscire a guidare il vostro Commando è abbastanza facile, basta che facciate attenzione che qualche nemico non vi ostruisca la strada e siate pronti ad aprirvi delle aperture larghe a sufficienza per non rimanere intrappolati tra le pareti. Comunque il vostro omino segue la direzione che gli date con il joystick.
Anche per sparare, oltre al consueto pulsante, dovete usare il joystick per indirizzare i colpi al laser.
Potete scegliere tra 4 livelli di difficoltà.
Il primo livello prevede l'attraversamento di un solo schermo con i soli nemici per arrivare ai labirinti con qualcosa di interessante. Nei giochi successivi questi schermi di passaggio aumenteranno man mano di uno.
Per esempio al livello 3 prima di arrivare allo schermo interessante dovrete attraversare 3 labirinti con i soli nemici.
Naturalmente più alto sarà il livello del gioco, più veloci saranno i nemi-

ci nel muoversi e nello sparare e più veloci dovrete essere nell'attraversare i labirinti.

I NEMICI

Nella guerra per la sopravvivenza affronterete due tipi di nemici: degli scheletri e dei robot, ambedue alimentati da un generatore di energia e guidati da un computer.
Se rimarrete troppo a lungo in un labirinto comparirà un sorridente e saltellante quanto temibile personaggio chiamato Evil Otto.
Durante il tragitto, in alcuni schermi, troverete delle sorprese. La prima è un Evil Otto gigante che difenderà i propri figli dandogli particolare energia. Poi troverete il generatore di energia stesso che se colpito fermerà robot e scheletri.
Quando arriverete nello schermo del computer colpendolo avrete la possibilità di eliminare parecchi nemici in un colpo solo.
Infine l'ultimo schermo prima di ricominciare il viaggio ad un livello di difficoltà superiore contiene la fabbrica di robot. Distruggendola ne fermerete la riproduzione.

PUNTEGGI

Lo score parziale in questo gioco non è molto alto anche se le possibilità di fare punti sono molte.
Ogni nemico eliminato vi darà 50 punti. 100 punti li guadagnerete riuscendo a mettere fuori uso o il ge-

neratore di energia o il computer o la fabbrica dei robot. Un solo punto lo si ottiene per ogni 'mattone' delle pareti del labirinto distrutto.
Se riuscite ad uccidere tutti i robot e gli scheletri che sono contenuti in un labirinto otterrete un bonus di 10

punti moltiplicato per il numero dei nemici eliminati.
Ogni volta che sparerete all'Evil Otto avrete 20 punti, escluso però il primo colpo nel quarto gioco.
Infine guadagnerete un commando ai primi 1000 punti ed un altro nei successivi 2000 punti.

CONSIGLI

Nel primo schermo siete molto fortunati perché i vostri nemici non sparano. State solo attenti a non usare il laser quando siete troppo vicini al nemico perché potreste morire anche voi.
Negli schermi successivi sarà tutto più difficile con i robot e gli scheletri pronti a sparare velocemente non appena vi individuano.
I labirinti sono formati da pareti riflettenti che fanno rimbalzare il vostro proiettile. Potrete usare questa caratteristica per colpire un vostro nemico, ma fate attenzione che l'effetto riflettente vale anche per i proiettili avversari e per i vostri spari a vuoto.
Se i nemici si nascondono dietro le pareti normali fate fuoco: il primo colpo aprirà una breccia nel muro mentre il secondo colpirà il nemico. State attenti che i robot e gli scheletri faranno lo stesso.
Fermatevi il meno possibile in un punto, perché i robot ci mettono un po' per localizzarvi e se correrete sempre sarà più difficile venire colpiti. Vi consigliamo di fronteggiare i nemici con in mezzo una parete riflettente.
Quando passate da uno schermo all'altro potete rimanere bloccati perché la porta di ingresso è chiusa da una parete indistruttibile. Non disperate e fatevi strada usando il laser e distruggendo la parete per crearvi un varco.
Evil Otto, il nemico rimbalzante, si avvicina a voi abbastanza lentamente. Per eliminarlo dovete colpirlo tre volte e vedrete che non sorriderà più.
Se avete ancora qualche robot da uccidere per arrivare al bonus colpite subito Evil Otto due volte e riservatevi l'ultimo colpo alla fine prima di scappare.
Una volta ucciso un Evil Otto ne entrerà in scena un altro molto più veloce. Quando sarete nello schermo dell'Evil Otto gigante vi consigliamo di non colpire mai gli Evil Otto perché avrete una brutta sorpresa che vi porterà a morte sicura.
Fate attenzione quando avete colpito il generatore: i robot non si muoveranno più, però continueranno a sparare.

CONCLUSIONI

È una missione senza fine e senza ritorno. Obbiettivo è avanzare il più possibile e accumulare il maggior numero di punti. Vi sembra poco? Vi assicuriamo che non sarà facile e che dopo qualche partita diventerete molto 'Frenzy' anche voi.

Alberto Rossetti

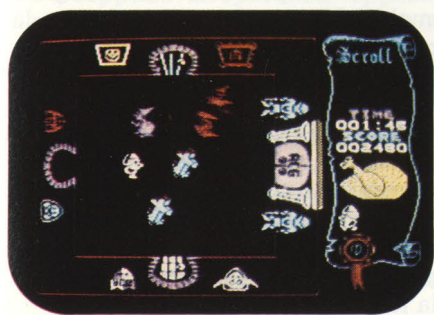
ATIC ATAC

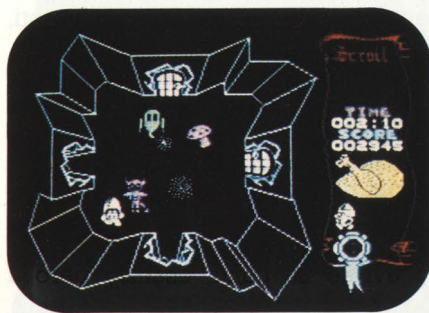
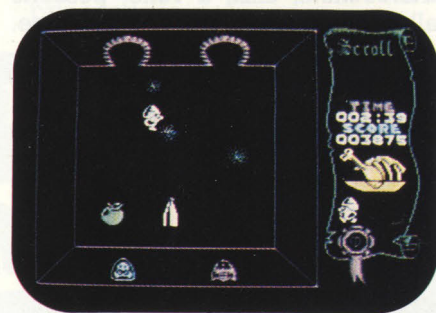
Casa Produttrice: ***Ultimate***
Sistema: ***ZX Spectrum***

Non credete ai fantasmi?! Ahimé, dovete ricredervi, perché altrimenti chi è che stà chiudendo il portone alle vostre spalle, e di chi è la satanica risata che aleggia macabra nell'aria? Se siete ancora scettici nei confronti delle forze sovrannaturali, provate allora ad aggirarvi per le stanze dell'antico castello in cui vi trovate rinchiusi: cambierete senz'altro idea! Perché gli esseri che si materializzano davanti ai vostri occhi sono proprio fantasmi, streghe, vampiri, zombie, e tanti altri "simpatici" mostriciattoli.

Ma ora basta, finirei col terrorizzarmi anch'io, e mi dimenticherei di dirvi che il creatore di questo videogame (il sadico), vi mette a disposizione una chiave d'oro, con la quale potrete aprire il portone d'ingresso e allontanarvi velocemente da questo insidiosissimo, ma decisamente avvincente, Castello del Terrore.
Allora cosa aspettate ad incamminarvi per i bui corridoi? He! He! He!

IL GIOCO

Terminato il caricamento del programma, verrà visualizzata sul vostro video la lista delle periferiche da utilizzare per controllare il

gioco: tastiera Kempston joystick o Cursor joystick.
Poi potrete scegliere il personaggio da impersonare: il Guerriero, il Mago o il Servo.
Effettuate le vostre scelte, non vi resta che incominciare l'avventura dall'atrio del Castello. In questa stanza potrete vedere alle vostre spalle il portone d'uscita, fatidicamente chiuso.
Sul portale vedrete incise le iniziali del creatore del gioco, ACG (Ashby Computer Graphics), iniziali che sono riportate anche sulla chiave che, se trovata, vi ridarà la libertà.
Ma non crediate che la ricerca di questo prezioso oggetto sia cosa facile, perché il castello si articola su cinque piani, compresi i sotterranei, per un totale di oltre un centiaio di stanze, ognuna delle quali infestata dai perfidi abitanti delle tenebre.
Se avete scelto la tastiera, i tasti che vi permetteranno di muovervi sono Q e W, rispettivamente per andare a sinistra e a destra, e E e R per andare in basso e in alto.
Per difendervi, avrete a disposizione delle armi, che a seconda del personaggio da voi impersonato, saranno: accette per il Guerriero, palle di fuoco per il Mago e pugnali per il Servo: in ogni caso, il tasto per lanciarle è T.
Alla sinistra del teleschermo c'è la stanza in cui vi trovate, vista in pianta dall'alto; alla destra si trovano invece i seguenti indicatori: il punteg-

gio, il tempo trascorso in gioco, gli oggetti in vostro possesso, l'indicatore dell'energia a vostra disposizione e le vite che vi rimangono (inizialmente sono quattro).
Il tutto è racchiuso in una splendida tabella a forma di pergamena con tanto di sigillo in ceralacca.
Ora vediamo più dettagliatamente l'utilizzo di ciascuno di questi indicatori.
Il punteggio dovreste sapere, dopo secoli di esperienza, a cosa serve: in questo gioco si incrementerà a seconda del numero di fantasmi eliminati (150 punti per ciascuno). L'indicatore degli oggetti vi mostrerà le cose che avete raccolto nel vostro peregrinare (non potete comunque portarne più di 3). Per raccogliere un oggetto dovete andarci sopra e schiacciare il tasto Z.
La natura di questi oggetti è varia così come la loro funzione: si va dalla famosa chiave d'oro, ad altre chiavi che vi permetteranno di aprire le varie porte che incontrerete durante il vostro cammino.

Potrete anche trovare delle croci e degli amuleti, che vi serviranno per uccidere mostri altrimenti vulnerabili.
Per quanto riguarda l'indicatore dell'energia esso è rappresentato (w la fantasia!) da un pollo arrosto, che con il diminuire della vostra forza diventerà sempre più scheletrico. Raggiunto il totale spolpamento, dovuto alla fatica o alle ferite inflittevi dai mostri, potrete dare l'addio al vostro omino: ma per scaricare la vostra disperazione avrete la possibilità di piangere sulla sua tomba.
Per incrementare il pollo – pardon: le energie – dovrete raccogliere delle vivande (prosciutti, torroni, lecca-lecca, etc.) che troverete disseminate nelle stanze.
Per concludere non ci resta che parlarvi dei passaggi che collegano tra loro le varie stanze che sono rappresentati da porte di diverso colore: quelle bianche che si aprono e chiudono a intermittenza; quelle gialle, rosse, verdi e azzurre si aprono solo se siete in possesso delle

chiavi del colore corrispondente (es. porta gialla aperta da chiave gialla). Queste porte, una volta aperte non si richiudono più.
Per passare invece da un piano all'altro, dovete utilizzare delle botole o delle scale. Esistono poi dei passaggi speciali, che, a seconda dell'omino che state manovrando, saranno: orologi a pendolo per il Guerriero, librerie per il mago, e botti per il servo.
Siete sufficientemente terrorizzati? Beh, non è tutto! La chiave d'oro il cui ritrovo è scopo del gioco, è divisa in tre parti, che dovrete comporre nell'esatta combinazione data dall'indicatore d'oggetti. Ora devo, proprio scappare, incomincio a sentire uno strano fruscio dietro a me...

STRATEGIA - TATTICA - PUNTEGGIO

Come abbiamo già detto, il punteggio che potete ottenere dipende dai fantasmi eliminati, ma bisogna aggiungere che, in questo gioco, più del punteggio vale la percentuale di gioco raggiunta, ovvero a che punto dell'avventura siete giunti. Questo infatti è un incrocio tra un arcade e un adventure, è un gioco con la grafica e la dinamicità del primo ma con un originale intraccio tipico del secondo.

Per quanto riguarda la strategia generale, vi consigliamo di cercare subito le chiavi colorate per poter così avere accesso a tutte le stanze del castello.

Non abbiate timore di buttarvi nelle botole che incontrerete: non sono trabocchetti, anzi, a volte, possono allontanarvi da situazioni pericolose.

Altro consiglio importante che possiamo darvi è quello di non fare incetta di tutto il cibo che trovate: la ricerca è molto lunga e non vi conviene sprecare inutilmente energie che potrebbero servirvi successivamente.

CONLUSIONI

Quando ci si trova di fronte a un gioco come questo, non serve sprecare parole di elogio: la cosa più intelligente, ma soprattutto divertente da fare, è GIOCARCI!!!

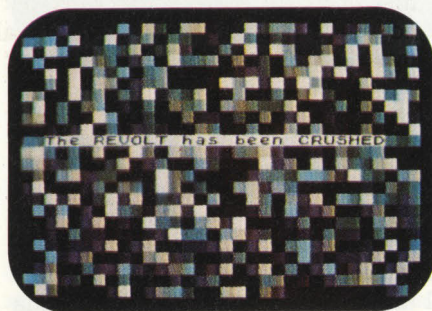
Fabrizio Guccione
Gabriele Petris

DICTATOR

Sistema provato: ***Spectrumz***
Configurazione: ***48K***

Nell'aria calda dei tropici si odono in lontananza gli ultimi spari. Il colpo di stato è avvenuto alla perfezione, e voi potete insediarvi nell'ufficio del defunto Presidente dello Stato di Ritimba (noto stato del Sud-Est asiatico) e finalmente assumerne i pieni poteri.

Ma non crediate che il potere vi renderà felici o vi faccia dormire sonni tranquilli: dovrete cercare disperatamente di sopravvivere tra attentati, guerre con paesi confinanti, pericoli di bancarotta e rivoluzioni. Per cercare di limitare i danni di una cattiva amministrazione — non ultimo quello di perdere la testa — dovrete districarvi nel complesso sistema di rapporti sociali che vi uni-

sce ai vari strati del vostro popolo: sarà necessario imporre tasse, elargire riforme, stringere alleanze con le Grandi Potenze e così via.

Insomma, Buona Fortuna... ne avrete bisogno!!!

IL GIOCO

Caricato il programma potrete prendere solennemente il comando al suono dell'inno nazionale di Ritimba. Ma il tempo che potete perdere è poco, e quindi dovrete subito visionare i rapporti mensili: il resoconto finanziario e la relazione del Servizio Segreto.

Il resoconto finanziario vi mostrerà le condizioni in cui si trovano le finanze dello Stato, con le spese che si devono affrontare mensilmente e con il denaro depositato sul vostro conto in banca in Svizzera.

Il rapporto dei Servizi Segreti vi mostrerà invece la popolarità di cui godete (o no) presso i vari ceti sociali del vostro paese, presso gli stati confinanti, e presso le 2 grandi Potenze USA e URSS; il rapporto esaminerà anche la forza militare di cui potrebbe usufruire ciascun gruppo in caso di Rivoluzione.

Tutti questi valori sono naturalmente determinati dalle decisioni amministrative ed economiche che prenderà il vostro governo.

Il resoconto finanziario vi verrà dato durante il gioco gratuitamente, mentre il rapporto Top Secret vi verrà offerto alla somma di $ 1000 (esosi!) sempre che i vostri rapporti con il servizio segreto siano buoni, altrimenti perdereste la possibilità di conoscere le idee del popolo nei vostri riguardi ed anche il miglior alleato per dei dittatori professionisti come voi.

I gruppi sociali a cui si accennava prima sono: l'Esercito (Army), i contadini (Peasants), i proprietari terrieri (Landowners) i guerriglieri antiregime (Guerrillas), gli abitanti della provincia autonoma del Leftoto (Leftotans) e la polizia segreta (Secret Police); le Grandi Potenze invece hanno importanza quando si deve chiedere un prestito o quando gli si vuol cedere qualche diritto come la cessione di una base navale o la vendita di diritti minerari, perciò più è alta la vostra "fama" nei loro confronti e più potrete guadagnare.

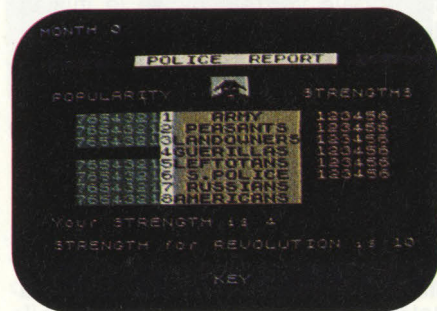
Tornando al gioco, questo è diviso in mesi, e ogni mese corrisponde a una mossa; durante questa dovrete vedere i rapporti di cui abbiamo parlato ed inoltre dovrete prendere la fatidica decisione.

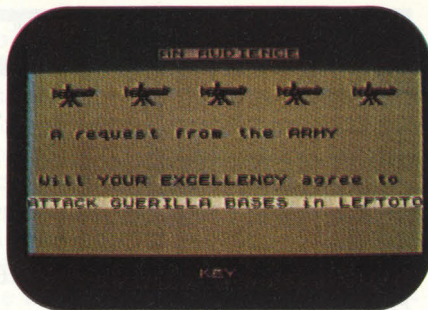
La decisione o il provvedimento da prendere potrà essere di due tipi:

1°) esaminare, e in caso soddisfare la richiesta di provvedimenti da parte di un gruppo;

2°) scelta da parte vostra di un provvedimento che aiuti un singolo gruppo, o tutti i gruppi, o che incrementi le finanze vostre o dello Stato.

In un mese potete prendere un solo tipo di provvedimento, e in ogni ca-

so, per facilitarvi la scelta, vi verrà mostrato un listato sulle possibili ripercussioni che questa comporta in termini di forza e popolarità nei confronti dei gruppi interessati...

Se rifiutate una richiesta di un gruppo questo si riterrà offeso e la vostra popolarità nei suoi confronti diminuirà di tanti punti quanti ne

avreste conquistati se aveste accettato.
Naturalmente la popolarità non può essere l'unico criterio di scelta, un buon amministratore deve alle volte sacrificare gli interessi dei singoli per quelli di tutti.
È fondamentale allora prendere visione anche del budget di spesa previsto per la vostra decisione.
Solo dopo aver attentamente valutato i pro e i contro potete scegliere a quale delle due opzioni dedicarvi.
Un'altra importante fonte di informazione sullo stato del vostro regno e dei suoi abitanti sono le "notizie flash" che appaiono di tanto in tanto.
È esplosa una caserma di polizia e numerosi soldati sono morti, un terremoto ha distrutto un'intero paese, è scoppiata un'epidemia, oppure il mercato delle banane – alimento base delle esportazioni di un paese tropicale – ha subito un pauroso ribasso.
Naturalmente i vostri provvedimenti governativi dovranno tenere conto di tutto ciò che accade per arginare le possibili fonti di malcontento e insoddisfazione. Altrimenti rischiate di venire "gambizzati" – come si direbbe con un termine tristemente di moda.

Gli attentati sono un rischio all'ordine del giorno per i dittatori. Capitano infatti quando, data la vostra alquando bassa popolarità presso un gruppo, un suo esponente deciderà di risolvere così la tenzone, e continuerà a farlo, con una frequenza casuale, sino a che non vi riguadagnerete la stima del gruppo. Per prevenire gli attentati quando osservate il *rapporto della Polizia Segreta*: una A lampeggiante apparità di fianco al gruppo che vi vuole morti.
Più pericolosa è invece la rivoluzione che avviene quando un gruppo a voi ostile ha una potenza sufficiente per allearsi con i guerriglieri.
Se dovesse succedere avete due possibilità: o fuggire (attraverso le montagne o in elicottero se lo avete acquistato) o rimanere e fronteggiare la rivolta. In questo caso potete allearvi a qualche gruppo a voi favorevole, e se la vostra forza sommata è superiore a quella dei rivoltosi potrete domare la rivoluzione e continuare la vostra carriera. In caso contrario...

STRATEGIA - TATTICA PUNTEGGIO

Nel gioco il tipo di condotta che si vuol tenere dipende, in parte, dalla personalità del giocatore: se avete l'animo nobile cercherete di aiutare il più possibile il popolo, se invece siete dei duri non aiuterete nessuno.
Il punteggio aumenta di un tot punti a seconda del numero di mesi che si rimane in carica (3 punti al mese), della quantità di capitali esportati (che vengono calcolati solo se si scappa) (punti e controllo) e per la popolarità che si detiene alla propria morte.

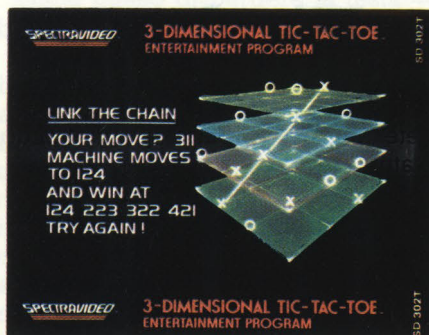
Vi consigliamo comunque di soddisfare le varie richieste spendendo il meno possibile per evitare la bancarotta.

CONCLUSIONI

Questi incredibili giochi di simulazione diventano sempre più entusiasmanti!!! E questo grazie a dei soggetti decisamente avvincenti e grazie alle numerosissime possibilità di gioco.
Tra l'altro in DICTATOR abbiamo notato con piacere la buona grafica e l'ottimo sonoro che rendono molto realistico il gioco, dando la possibilità al video-giocatore di dimenticare per un attimo tutte le imposizioni della vita e diventare "Re per un giorno" nel fantasioso e divertente mondo della Repubblica di Ritimba.

Gabriele Petris
Fabrizio Guccione

3 DIMENSIONAL TIC TAC TOE

Traduzione: ***Tris Tridimensionale***
Casa produttrice: ***Spectravideo***
Sistema provato: ***Spectravideo SV 328***
Compatibilità: ***Atari VCS, Atari XL***
Prezzo: ***L. 28.500***

Questo programma è la versione tridimensionale del famosissimo Tris. Tutti noi almeno una volta nella vita, abbiamo giocato sui banchi di scuola a questo gioco (9 caselle per riuscire a mettere in fila tre X oppure tre O) e tutti noi abbiamo riempito fogli e fogli per bloccare il nostro avversario, oppure per vincerlo.

IL GIOCO

A differenza del "3D - Tic Tac Toe" per Atari, quello della Spectravideo non ha i 4 schemi di gioco sovrapposti l'uno all'altro che danno con più chiarezza l'idea della tridimensionalità — e non usa il joystick.
La formula è la stessa (4x4x4), solo che i 4 schemi sono in piano e le coordinate di gioco si danno con la tastiera.
Il livello di difficoltà è unico e si può giocare solo contro il computer.

COME SI CARICA

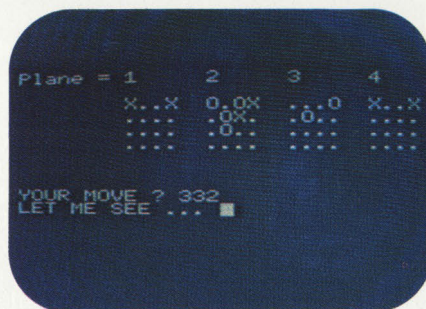
Inserita la cassetta ed acceso il computer si batte sulla tastiera il "cload", si preme il tasto "Enter" e

quando sul video appare la scritta "press play on tape" si lascia partire il registratore. Quando sul video compare l'"OK", basta digitare "run" e premere "Enter".

LA PARTITA

Dopo le domande di pragmatica, compare lo schermo di gioco che, come abbiamo detto, è composto da quattro schemi posti uno di fianco all'altro.
Ogni schema ha la forma di un quadrato, suddiviso in sedici quadratini, ed è indicato da un numero che varia da uno a quattro.
Sotto gli schemi c'è la scritta "your move:", che vuol dire 'a te la mossa', con a fianco il cursore. A questo punto non rimane che decidere da dove si vuole partire.
Dare le coordinate è molto semplice. Se ad esempio si vuole partire dal primo schema e mettere la X nel secondo quadratino della prima fila, basterà digitare: 112 (1 = schema; 1 = fila; 2 = quadratino); mentre se si vuole mettere la X nel 4° schema, al quarto quadratino della terza fila, basterà digitare 434.
Dopo aver dato "l'enter" il computer risponderà "Let me see" (lasciami pensare) e dopo un po' farà apparire sullo schermo la vostra mossa e la sua, dando anche le coordinate.

GIOCO E STRATEGIA

Il gioco consiste nell'evitare che il computer riesca a fare "quadris" e contemporaneamente riuscire a farlo.
Essendo un gioco tridimensionale non è necessario che il quadris venga composto su un unico schema, anzi il computer tenderà a trarvi in inganno mettendo i propri segni a "casaccio".
Attenzione però, perché in realtà non sono affatto mosse senza senso. Siccome i quattro schemi sono in piano bisognerà iniziare ad abituarsi all'idea che in realtà si gioca come se gli schemi fossero sovrapposti, e logicamente i quadris possono formarsi anche in diagonale e in verticale.
In questo senso: se mettete la X nel 1° schema al secondo quadratino della terza fila (141); successivamente nel 2° schema al secondo quadratino della Terza fila (232); poi nel 3° schema al terzo quadratino della seconda fila (323); ed infine nel 4° schema al quarto quadratino della prima fila, avete formato un quadris, ma anche con 143-233-323 e 413 potete farlo, computer permettendo naturalmente!
Anzi se lo Spectravideo si "accorge" che state per "fregarlo" farà comparire sul video questa scritta: "Nice try", (simpatica mossa) e dopo una

serie di puntini segnalerà le coordinate della sua mossa che, naturalmente, bloccherà il vostro tentativo.
In ogni caso le prime volte potete provare a "vincere" su un unico schema, riesce molto più facile e se per esempio riuscite a sistemarvi, in uno qualunque degli schemi, in questo modo: 1(2-3-4)11-1(2-3-4)13-1(2-3-4)22-1(2-3-4)32, vi basteranno 2 mosse per vincere... come? beh questo non ve lo dico!
Sappiate solo che se ci riuscirete il computer vi dirà: "congratulazioni! mi piacerebbe giocare ancora con te", mentre se perderete farà comparire le 4 coordinate con cui ha vinto seguito dalla domanda: vuoi (forse n.d.r.) provare a giocare ancora?

Vanessa Passoni

PER PARTECIPARE ALLA VIDEOGARA USATE IL TAGLIANDO A PAGINA 114

CABBAGE PATCH KIDS

(I Bamboli del campo incantato)
Casa produttrice: ***CBS Coleco***
Sistema provato: ***ColecoVision***
Autore: ***non comunicato***
Compatibilità: ***ColecoVision MSX comp.***
Prezzo: ***L. 88.000***

E venne l'ora delle bambole di pezza! Alla lunga serie di cartucce dedicate a serial televisivi, film, fumetti, mancava un soggetto che pur imperava nel mondo dei "kids": quello delle bambole.
Non si poteva accantonare il progetto di riportare sul video l'oggetto di una tradizione vecchia di secoli, eppure fino ad ora nessuna "software house" ci aveva mai pensato.
Zitta zitta, la Coleco ha colmato tale grave lacuna, e lo ha fatto in grande stile, assumendosi il compito di riproporre ai videogiocatori nientepopodimeno che le Cabbage Patch Kids, le bambole che per tutto l'83 hanno fatto impazzire gli States.
Ma attenti! Sotto quell'aspetto così fragile e candido si nasconde uno

spirito avventuriero e bellicoso che scoprirete soltanto nel gioco!

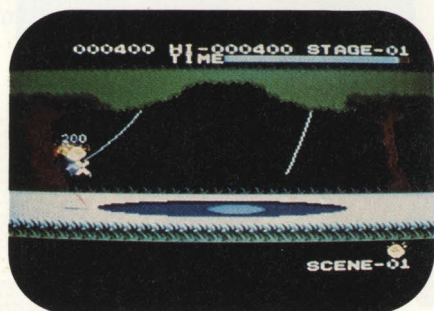
IL GIOCO

"Non avventurarti nel bosco" disse la mamma a Cappuccetto Rosso. Ma lei ci andò. E quello che sembrava un luogo pieno di meraviglie da scoprire si dimostrò il luogo dei cattivi incontri.

Anche il tranquillo BABYLAND PARK di questo gioco si scopre costellato di insidie e trabocchetti del tutto inaspettati.

La malcapitata di turno è una bambolina della grande famiglia delle Cabbages, di nome Anna Lee.

Per la cronaca (di moda) Anna Lee sfoggia delle ampie trecce ed un grazioso vestitino viola che le impe-

disce di mimetizzarsi con l'ambiente circostante; sicuramente uno dei più spassosi personaggi mai incontrati in un videogame.

Per praticare un poco di jogging (non per niente la versione per i computer standard MSX, dalla Konami, si intitola ATHLETIC LAND) la piccola Lee si inoltra felicemente nel parco con la sua andatura trotterellante, e ben presto si trova ad affrontare mille ostacoli che le ostruiscono la via del ritorno: soffi di polline mortali, falò zampillanti e salmoni piuttosto "irrequieti". Scusate se è poco!

L'unica arma di difesa di Anna Lee è una scaltrezza e velocità fuori dal comune, che le permettono di superare situazioni tali da far rabbrividire il buon-caro-vecchio Harry Pitfall. Sta a voi riuscire a sfruttare le sue risorse!

Cabbage Patch Kids consta di una varietà di schermi sorprendente: il

i negozi
giraffa tronic
L'unica organizzazione che ti dà la possibilità di acquistare videogiochi e home computer ATARI, INTELLIVISION, COLECO VISION, COMMODORE, ecc., tutte le cassette, gli accessori novità delle migliori marche in 24 città.
la giraffa ®
PROMO'S COMO
ROCKY
GRANDE NOVITÀ COLECOVISION:
LA CASSETTA ROCKY - IL PUGILE
Iscriviti al
club giraffa tronic
del negozio Giraffa più vicino o inviando il tagliando al "Gruppo Giraffa Tronic" via Ugo Foscolo, 4 - 20121 Milano. Riceverai la tessera che ti permetterà di partecipare alle iniziative promozionali, gare, sconti che sono in preparazione.
club giraffa tronic
Cognome
Nome
Età
Via
Città
CAP
Allego L. 500 in francobolli
Firma
Spedire a: "Gruppo Giraffa Tronic" Via U. Foscolo, 4 20121 Milano

libretto d'istruzioni ne indica un numero superiore ai 50 e, parola nostra, sono del tutto diversi l'uno dall'altro!
Merito soprattutto della sapiente "distribuzione" nei vari schermi dei nemici di Anna Lee. Questi ultimi sono davvero tanti, e per ognuno di essi dovrete adottare tattiche diverse.
Ma per questo vi rimandiamo al capitolo NEMICI, OSTACOLI, SCHERMI.

OBIETTIVO

Scopo del gioco è superare il maggior numero di schermi (più che altro, dei veri e propri siparietti) nel minor tempo possibile, scandito da una barra decrescente segnatempo. Più lunga è la barra più punti bonus vi verranno assegnati alla fine di ogni STAGE (1 STAGE = 10 SCHERMI).
La fine sancise il ritorno di Anna Lee al punto di partenza, quindi la salvezza.
Purtroppo il momento di relax durerà poco; l'inveterata testardaggine di Anna la spingerà a rifare lo stesso percorso, questa volta per affrontare nuove insidie.
Cara piccola Cabbage, non sarà facile!

NEMICI, OSTACOLI, SCHERMI

In una bella visione da Cinemascope, Anna Lee attraversa i diversi quadri di gioco, intervallati dalla chiusura di un siparietto ed accompagnati da un'allegra musichetta che, nonostante si ripeta in continuazione, non è mai veramente noiosa.
Come abbiamo già detto, vi sono più di 50 schermi diversi, alcuni dei quali si ripetono pur a lunga distanza e con sfondi diversi. Gli "sfondi" sono di due tipi: alberi e vario fogliame incluso, oppure montagne precedute da grandi staccionate, con una bella visione tridimensionale.
Abbiamo poi i cosiddetti "schermi di transizione", attraverso i quali Anna Lee può passare industurbata, perché non c'è ombra di pericolo: sono completamente vuoti!
Probabilmente un espediente – ben accetto! – del programmatore per risparmiare memoria, perché vi assicuriamo, di bits qui, ne sono stati spesi moltissimi, forse tutti quelli a disposizione della console Coleco!
Eccoci finalmente al lungo elenco delle insidie che la nostra eroina incontrerà durante la sua passeggiata e ad alcuni consigli.
Il primo pericolo è rappresentato da una PALLA AZZURRA che attraversa il sentiero da destra a sinistra all'inizio è sufficiente un salto con rincorsa per superarla, poi i suoi rimbalzi saranno tali da preferire passarci sotto.
Quindi la ROCCIA (anche se somiglia vagamente ad un bel "cavolo nero") che staziona nel centro dello schermo. Si supera con un salto.
Per superare lo schermo del placido

laghetto sulla cui superficie si sposta continuamente da destra a sinistra una bella ninfea verde (LILYPAD), dovete lanciarvi da una liana all'altra (questo ci ricorda senz'altro il classico JUNGLE HUNT Atari) atterrando sul fiore che farà così da ponte tra le due sponde dell'acquitrino.

Le MOLLE (o, se preferite, tappetini elastici), quattro in tutto, devono essere superate con balzi in continua successione. Se vorrete incrementare ulteriormente il punteggio, "prendete al volo" la mela gialla (Renetta o Morgan?) situata molto in alto sopra una delle quattro molle. Un "megasalto", effettuabile con la pressione istantanea del pulsante laterale non appena Anna Lee rimbalza sulla molla "interessata", è ciò di cui avrete bisogno.

I SOFFI DI POLLINE (PUFFS), che planano lentamente (beh! mica poi tanto) dopo un breve aleggiare intorno agli alberi, vanno invece evitati. Ricordate che il primo dei tre "soffioni" a cadere sarà quello all'estrema sinistra!

Le POZZE D'ACQUA (PUDDLES) devono essere saltate nello stesso modo con il quale si salta una roccia. A partire dal 16° quadro, da esse sgusceranno vivaci e rosei salmoni che, coi loro salti, vi faranno perdere molto tempo prezioso (in termini di punti bonus). Inutile dire che il contatto con essi è letale.

Le FONTANE (FOUNTAINS), zampillano nel laghetto: per superarle, bisogna saltare con tempestività e precisione. Attenzione perché il getto d'acqua aumenta e diminuisce senza preavviso.

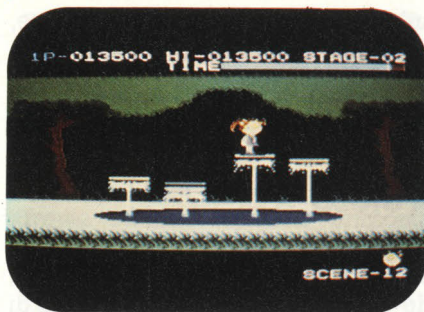
I BLOCCHI (BLOCKS), sui quali Anna Lee deve atterrare a balzi successivi.

UN FALÒ (CAMP FIRE) da saltarsi con la stessa tecnica delle pozze. A partire dal 21° schermo diventa più pericoloso perché dalle sue fiamme sfuggirà uno zampillo (che per la verità assomiglia più a una caldarrosta) la cui gittata varia in lunghezza.

L'APE (BEE). All'inizio volerà alta sopra la vostra testa, poi la sua quota si abbasserà e dovrete tentare di saltarla.

I nemici non si presentano uno per volta anzi, negli schemi avanzati, conoscerete il panico di dover contemporaneamente saltare pozze, scansare soffi di polline, aggrapparvi a liane ed evitare lapilli di fuoco!

Lo schermo video è percorribile sia da sinistra verso destra che viceversa, proprio come in Pitfall. Noi con-

può infatti far rincorrere dalla palla senza saltarla e ottenere lo stesso 50 punti! E poi vi voglio vedere a superare il 23° schermo andando verso destra!

Alla fine di ogni stage compare il muro con l'insegna del BABYLAND PARK.

COMANDI

Spingendo la leva a destra o a sinistra muoverete Anna Lee nella direzione desiderata. I pulsanti laterali servono a far spiccare alla bambolina un bel salto.

Occorre un poco di pratica per le molle: infatti per saltare dall'una al-

sigliamo la seconda direzione che molto spesso vi alleggerirà il compito. Seguendo questa strategia, grazie ad un trascurabile "bug", ci si l'altra è necessario mantenere il joystick nella direzione e saltare nell'esatto momento in cui Anna Lee tocca la base delle molle. Solo così potrà balzare sulla molla successiva.

PUNTEGGIO

Nel libretto delle istruzioni, il punteggio è indicato sotto la voce "azione di Anna Lee".

Il punteggio è ottimamente distribuito a seconda dell'importanza dei vari elementi nel gioco, cosa che non succede spesso nei giochi Coleco (vedi Subroc).

Cominciamo dalla lucida palla di gomma vagante per il sentiero: 50 punti se Anna Lee avrà il coraggio di saltarla a pié pari senza inciamparci.

100 punti, invece, se riuscire a saltare oltre la piccola roccia, le pozze d'acqua, il falò e direttamente sopra le molle o i blocchi.

Saltando sulle fontanelle, infine, otterrete ben 200 punti, così come atterrando sulla ninfea galleggiante trangugiando la succosa mela gialla, e afferrando una liana.

Alla fine di ogni "stage" vengono assegnati tanti punti bonus quante sono le unità di tempo risparmiate e 2000 punti quale premio supplementare.

Si hanno in dotazione all'inizio tre Cabbages e se ne guadagna una a 10.000 punti e ad ogni 20.000 successivi.

STRATEGIA

Gli esperti "esploratori" degli immarcescibili Pitfall I e II sono pregati di astenersi dalla lettura di questo capitolo, grazie!

Scherzi a parte, una buona coordinazione occhio/mano per una corretta tecnica di salto è indispensabile per portare a termine decentemente una partita a C.P.K. Per ogni ostacolo presente nel gioco bisognerebbe utilizzare una strategia diversa, quindi non staremo qui a catalogarle tutte, per non togliervi il gusto della scoperta.

Vi diciamo soltanto di non essere troppo frettolosi nel superare le insidie, e soprattutto non fatevi ingannare dal vostro istinto che vi consiglierebbe spesso di anticipare i salti.

CONCLUSIONI

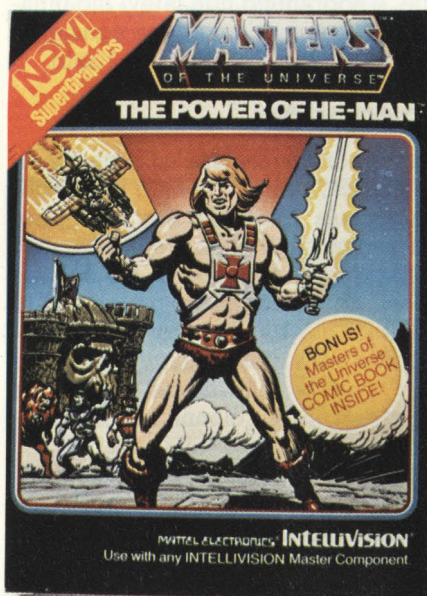
Tanto per cominciare un'occhiata alla grafica: semplicemente stupenda! La piccola Anna Lee sembra appena uscita dagli studi della premiata ditta Hanna & Barbera; gli scenari pieni di incredibili colori ed effetti tridimensionali rendono questo gioco una vera gioia per gli occhi. Per non parlare dell'azione che è da vero "arcade", colonna sonora compresa.

Certo non è molto originale: una classica avventura "pitfalliana" condita di vari elementi attinenti a Jungle Hunt, Miner 2049er e Smurf, il tutto ben "mixato" e sapientemente unito alla figura di un personaggio .... o di giochi infantili.

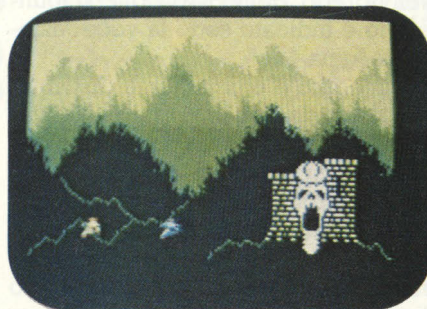
Speriamo in un suo proseguo, ma che non sia un'abile rimasticatura delle Lost Caverns di Activision, vi prego!

Paolo Cardillo

MASTERS OF THE UNIVERSE THE POWER OF HE-MAN

(I Signori dell'Universo - Il potere di He-Man)
Casa prod.: ***Mattel Electronics***
Sistema provato: ***IntelliVision***
Compatibilità: ***IntelliVision***
Prezzo: ***L. 69.000***

Persa oramai da tempo la battaglia con la concorrenza per la conquista dei diritti di produzione nel campo dei giochi da bar, la Mattel sta ora cercando di sfruttare il suo stesso seminato, fatto di moltissimi personaggi di successo creati per il mondo dei giocattoli.
Il primo soggetto ad essere stato convertito in formato Intellivision è stato preso in prestito dal mondo di Masters of the Universe, una saga di eroi di plastica opposti in due fazioni ispirate dalle forze assolute del Bene e del Male.
Strizzando un occhio a Defender, "The Power of He-Man" ci propone un'agguerrita battaglia per foreste, montagne innevate e castelli tra i due protagonisti principali della vicenda, l'impavido He-Man ed il perfido Skeletor.

IL GIOCO

Il gioco si compone di due parti. Nella prima troviamo il nostro eroe, He-Man impegnato nella manovra di avvicinamento al Castello del Teschio Grigio, regno di Skeletor.
Il viaggio ha per sfondo un tetro paesaggio lunare fatto di grigie montagne dalle cime aguzze, un paesaggio che vedrete sfrecciare veloce mentre guiderete il vostro forzuto video-amico sulla sua potente spider a reazione.
Già, 30 miglia dista il castello di Skeletor, ma a bordo del Wind Rider – così si chiama la Ferrari volante - tutto sembra più facile.
Peccato che il viaggio non sia tra i più comodi, e infatti dovrete metterci tutta la vostra abilità per scansare o per distruggere le palle di fuoco che malignamente insidiano il vostro mezzo con le traiettorie più imprevedibili.
Skeletor, dal canto suo, corre preoccupato avanti e indietro sul fondo dello schermo, ma anche lui avrà il suo bel daffare per evitare le bombe sganciate dalla vostra navicella.
Così, come Dio vorrà, il terribile viaggio avrà termine. Ora arriva la seconda parte.
Siamo alla stretta finale e Skeletor comincia ad intuire la mala parata. Lo scontro è face-to-face.

Da un lato He-Man che cerca di avanzare verso la parte destra dello schermo e dall'altro Skeletor che scaglia fulmini e saette con lo scopo di cacciare indietro l'indesiderato ospite.
Per tre volte, in una manciata di secondi, He-Man deve superare l'impressionante sbarramento di fuoco, per tre volte deve ingaggiare con l'odiato nemico una lotta corpo a corpo e spada contro spada fino al verdetto finale sui bastioni del Castello.
Trionferà il Bene? Tutto dipende dalla perizia di chi manovrerà il comando a mano. Noi crediamo francamente di sì.

COMANDI

La tastiera serve unicamente per selezionare uno dei tre livelli di difficoltà che possono essere praticati. Il disco invece opera per guidare il movimento del Wind Rider nelle quattro direzioni di base (avanti-indietro-alto-basso) durante il primo schermo, mentre nella seconda fase gestisce quello di He-Man per tutta la porzione di video in cui avviene la battaglia.
I pulsanti laterali, alla guida della spider spaziale, vi serviranno, quelli superiori, per lasciare partire salve

di proiettili orizzontali e, quelli inferiori, per espellere dal mezzo le bombe anti-Skeletor.
Nella fase successiva, premendone uno qualunque, potrete far ergere al vostro campione uno scudo protettivo che servirà a ripararlo dalle salve di fulmini a lui indirizzate.
La manovrabilità, in ambedue i casi, è decisamente ottima.

SCHERMO

Un'altra cosa per cui "The power of He-Man" è degno di nota è che per la prima volta viene esplicitamente indicato, tra le note di copertina, l'uso della Supergraphics.
Quest'ultimo è il nome dato ad un sistema di hardware-software sviluppato dalla Mattel che avrebbe dovuto produrre effetti grafici decisamente superiori alla media, con fantastici schermi scorrevoli ed una definizione dell'immagine video a livello di stato dell'arte.
Travolta poi dagli eventi che tutti conosciamo, la Mattel aveva un po'

trascurato il suo ambizioso progetto, sperimentato unicamente e non in modo manifesto con Mission X.
Oggi la Supergraphics anima questa cartuccia ed i risultati, pur non eclatanti, destano comunque un'ottima impressione.
Gli schermi di base del gioco sono ovviamente due, come le fasi di cui si compone. A questi però si aggiungono degli schermi intermedi che arricchiscono il videogame di una nota di colore assai suggestiva.
A prescindere da queste fugaci visioni in cui peraltro non potrete intervenire in alcun modo, i due schermi principali presentano giochi diversi e, quindi, anche graficamente, risultano molto differenti.
Nell'approccio al Castello siamo al cospetto di un classico video scorrevole orizzontalmente che per certi versi ricorda Defender.
Il Wind Rider, da cui fa capolino il nostro eroe ben saldo ai suoi comandi, corre in quattro direzioni e si mantiene al centro dello schermo, aereodinamico e vistosamente colorato in tonalità di verde e di marrone.
Attenzione però, la sua posizione è fissa sull'asse centrale del video e può spostarsi solo in alto ed in basso perché l'effetto di movimento in avanti ed indietro viene ottenuto in modo fittizio facendo scorrere velocemente il paesaggio sullo sfondo nero ed invertendone la prua.
Tutto è ben realizzato, anche la figura di Skeletor, che corre sul terreno sottostante da una parte all'altra in una animazione molto realistica. Per

le palle di fuoco che minacciano costantemente il tragitto del Wind Rider, invece, poteva essere fatto qualcosa di più: assomigliano troppo a banali fiocchi di neve multicolori e surdimensionati.
Ulteriori indicazioni presenti sul video sono i rilievi delle vite a disposizione (5 all'inizio del gioco), del numero di palle di fuoco colpite e del numero di volte che Skeletor è stato colto dalle vostre bombe; indicazioni queste ultime che alla fine della manche verranno tradotte in punti.
Nella seconda parte ci troviamo di fronte ad uno schermo orizzontalmente delimitato di volta in volta da montagne, foreste e dai bastioni del Castello del Teschio.
Il campo di battaglia occupa la quasi totalità dello schermo e, oltre ai due personaggi di questa storia, situati agli estremi opposti, è pervaso dai fulmini e dalle saette che Skeletor lancia all'indirizzo del suo nemico.
Ogni volta che He-Man riesce ad evitare le scariche elettriche e a raggiungerlo ingaggia con lui una suggestiva lotta a colpi di spada e poi lo insegue verso la sezione di gioco successiva fino a raggiungere il Castello, luogo in cui avverrà l'ultima fatale battaglia.
Il sonoro è indovinato ma si mantiene nello standard, mentre la musica che accompagna i titoli di testa si rivela una vera e propria mini-sinfonia: se avrete la pazienza di aspettare che finisca, dopo, udite udite, potrete gustarvi anche un "demo" del gioco stesso.

OBBIETTIVO

Nella prima parte del gioco il Wind Rider deve viaggiare sempre verso destra fino a compiere le 30 miglia che lo separano dal Castello.
Tutto è tradotto in punti, naturalmente, in base al numero di palle di fuoco e di volte in cui viene colpito Skeletor ed alle unità di carburante rimaste alla fine della manche.
Nella seconda parte, per proseguire nel gioco, è necessario raggiungere per tre volte Skeletor nell'unità di tempo, pena la perdita di tutti i punti conseguibili in quello schermo.

DINAMICA & STRATEGIA

Appena il tempo di selezionare il livello di difficoltà e già He-Man salta sul Wind Rider pronto a giocare le sue carte.
Scopo di questo viaggio tra mille insidie è, come abbiamo detto, quello di compiere 30 miglia in direzione numero di miglia che ancora separano He-Man dalla reggia di Skeletor (30 all'inizio della partita) e del carburante che ancora alimenta il Wind Rider.
A destra appaiono poi i riscontri del del Castello di Skeletor, situato sempre a destra in un punto imprecisato al di là dello schermo. Man mano che la strada scorre sotto alla pancia della navetta spaziale l'indicatore della distanza, in basso sul video, ne riporta i progressi scalando di unità in unità il contatore.
He-Man deve subito vedersela con le palle di fuoco. Arrivano prevalentemente dal lato destro dello schermo ed escono dalla parte opposta non prima di aver minacciato la rotta del Wind Rider. La loro forma è sempre la stessa, circolare, mentre la colorazione è differente a seconda del numero di colpi che richiedono per scomparire dalla scena.
L'alternativa che vi si propone è quella di scansarli o, più redditiziamente ai fini del punteggio, di colpirli. Entrambe sono valide a patto che sappiate condire il tutto con la necessaria abilità.
Il vero problema è quello di imparare a gestire il movimento dell'astronave che, lo ripetiamo ancora una volta, è fisso sull'asse verticale centrale dello schermo perché il movimento a destra e a sinistra è ottenuto facendo scorrere solamente il paesaggio di contorno.
Ciò crea indubbiamente degli scompensi e soprattutto vi darà la sensazione di essere incatenati al vostro destino.
Avviene infatti che per sfuggire alle traiettorie delle palle di fuoco spesso non è sufficiente cambiare direzione. Il Wind Rider resta lì, bloccato sul suo asse, e ben difficilmente riesce ad evitare il contatto mortale.
Per ben figurare è dunque indispensabile eliminare subito, non appena si presentano, le palle di fuoco che minacciano direttamente lo scafo, soprattutto quelle che hanno un movimento a zig-zag molto accentuato.
Le altre potrete evitarle o, preferibilmente, colpirle per avere punti.
Il Wind Rider ha due armi atte all'uopo, i laser orizzontali o le bombe verticali, ma queste ultime sono dedicate espressamente a Skeletor.
Veniamo a lui. Corre sul fondo dello schermo e il suo unico scopo in questa parte del gioco è quello di ... essere colpito.
La bomba che lasciate cadere dal Wind Rider esplode sul terreno sot-

tostante e lascia un cratere, un puntolino bianco che schizza illusoriamente da una parte o dall'altra dello schermo insieme al paesaggio a seconda della direzione cui è rivolta la prua dello scafo.
Se Skeletor si trova sulla traiettoria cadrà inesorabilmente nel cratere e potrete segnare una tacca sul vostro scafo, anzi, la console la segnerà per voi in basso a destra sul video.
Come colpirlo sempre? Elementare, Watson.
Quando andate verso destra la bomba, una volta esplosa, "va" a sinistra ed esce dal video. Se Skeletor è compreso nella metà sinistra del video il gioco è fatto.
Se invece la prua è rivolta a sinistra, la bomba "va" a destra. Se Skeletor è in quella metà il risultato è lo stesso. Semplice, no?
Per completare con successo la manche dovrete assolutamente percorrere tutte le trenta miglia mantenendo abbastanza carburante. Ciò avviene quando il livello del suddetto resta superiore al numero di miglia ancora da percorrere.
Se sarete capaci di fare bene i vostri conti potrete giostrare tra le palle di fuoco con repentini cambi di marcia per avere qualche punticino in più senza affrettare l'arrivo a destinazione.
Molto meno c'è da dire sulla seconda parte del gioco. Skeletor lancia fulmini e saette orizzontali da destra a sinistra sullo schermo. Voi, e He-Man con voi, dovrete evitarli con buona perizia e dirigervi tosto verso di lui fino al contatto fisico.
Gli strali elettrici hanno quasi tutti la medesima forma, assimilabile suppergiù ad un asterisco, ma differente potenza e velocità. Se verrete colpiti essi vi trascineranno indietro verso il punto da cui siete partito facendovi perdere tempo ed obbligandovi a ricominciare l'inseguimento.
Per tre volte dovrete riuscire a scontrarvi con l'odiato nemico, in un lasso di tempo variabile da 90 a 120 secondi a seconda del grado di difficoltà, rincorrendolo per foreste e montagne fino al suo castello, e l'unica arma a vostra difesa è la possibilità di ergere uno scudo che vi protegga dalle pericolose scariche.
Qui il gioco è tutto basato sull'abilità di manipolazione del disco.
Importantissime sono le "finte" atte a fuorviare i lanci dell'avversario e lo sfruttamento, almeno nei primi schermi, della parte estrema superiore del video, in cui generalmente Skeletor lancia fulmini di velocità modesta.
L'uso dello scudo è praticamente indispensabile, anche se vi farà perdere dei punti di bonus, ma più progredirete nel gioco più il suo aiuto diverrà meno efficace ed anzi, alcuni colpi dell'avversario avranno anche l'effetto di distruggerlo temporaneamente.
Ah, un'ultima cosa. In quest'ultima fase, tra fulmini e saette, vedrete comparire talvolta una sorta di spada che prende a vagare tra i proiettili.
Fidatevi ed acchiappatela. Dà punti e secondi di bonus.

PUNTI & BONUS

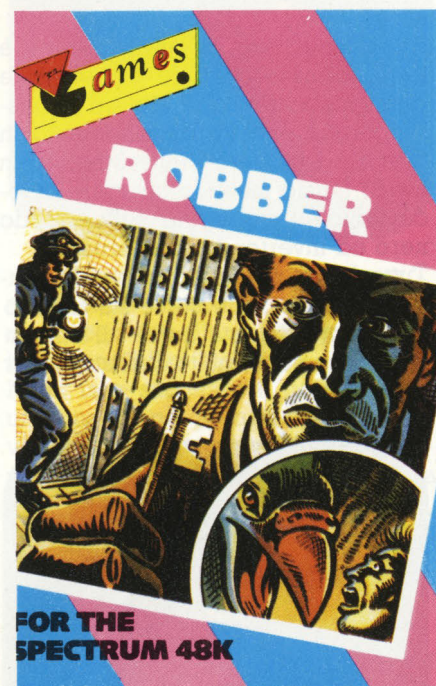
– Palla di fuoco colpita 500 punti
– Skeletor colpito dalla bomba 1000 punti
– Per ogni gallone di carburante rimasto all'arrivo al Castello 1000 punti
– Per ogni fulmine o saetta che colpisce lo scudo 50 punti
– Ogni volta che He-Man raggiunge Skeletor nella seconda fase 10000/15000/20000 punti
– Spada Magica 1000/1500/2000 punti
– Ogni 100000 punti una vita extra.
– Almeno 5 secondi di bonus per aver preso la spada magica.
– Raggiungere Skeletor nella seconda fase senza adoperare lo schermo vale 10000 punti di bonus.
– 200 punti di bonus per ogni secondo rimasto dopo avere sconfitto Skeletor per tre volte (400 livelli più difficili).

CONCLUSIONI

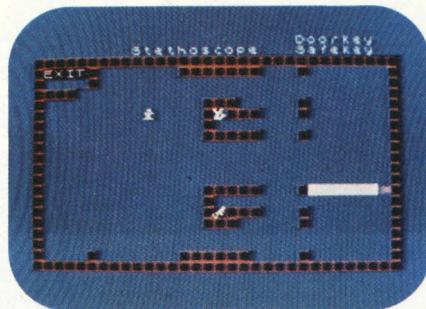
Non è affatto facile trarre delle conclusioni da questo gioco. La grafica è davvero buona ed il sonoro ottimo. Ciò che invece non ci ha entusiasmato è il modo con cui è stata sviluppata la meccanica.
Il tipo di gioco proposto, per certo non originale, è azzeccato ma avremmo preferito che fossero tralasciati tutti gli schermi intermedi e quelli di presentazione a favore di una più accurata programmazione della parte dinamica.
Ciò nonostante siamo dell'avviso che "The power of He-Man" abbia le carte in regola per ben figurare nelle graduatorie dei giochi più venduti, anche se certamente non ai primissimi posti.
Ora che abbiamo visto come i Masters of the Universe sono stati tradotti in videogioco, non ci resta che aspettare una nuova uscita con Barbie per protagonista!

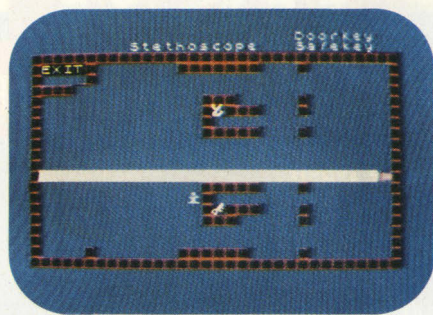
Danilo Lamera

ROBBER

Computer: ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***48 K***
Casa Produttrice: ***Virgin Games***
Autore: ***Keith Mitchell "17 anni"***
Prezzo: ***L. 20.000***

Se il furto vi affascina e un "colpo grosso" è sempre stato il sogno proibito che non avete mai osato realizzare per paura di finire in "gattabuia", giocate a "Robber".
È un'avventura grazie alla quale potrete assumere i panni di un famoso e incallito ladro il cui scopo è quello di riuscire ad impossessarsi delle immense ricchezze custodite nella cassaforte di un buio e sinistro maniero.

IL GIOCO

Innanzitutto ci sono tre distinte fasi di gioco che si differenziano l'una dall'altra sia per l'aspetto grafico sia per la diversa strategia di gioco e, soprattutto, la crescente difficoltà.
I livelli di difficoltà sono due; nel 2° ovviamente l'azione di gioco si svolgerà in modo molto più veloce e dinamico.
All'inizio del gioco vi troverete in una stanza quasi completamente buia divisa, nel centro, da alcuni muri disposti in posizione diversa per rendervi più difficoltoso il movimento.
In alto a destra appare l'uscita. Il vostro compito è quello di recuperare uno stetoscopio (per auscultare la cassaforte) e una chiave di uscita per fortuna facilmente visibile, evitando, nello stesso tempo, di essere illuminati dal fascio di luce di una enorme torcia elettrica situata sul lato destro dello schermo. Questa torcia, muovendosi verso l'alto e verso il basso, renderà ancora più problematico il vostro "lavoro". Ad aumentare la difficoltà di tutta l'azione c'è

una terza chiave (quella che apre la cassaforte) che non è visibile ad occhio nudo ma solo quando, ogni tanto, viene illuminata dalla torcia in movimento.
Una volta recuperate le 3 chiavi dovrete, sempre evitando la torcia, riuscire a raggiungere l'uscita.
Ricordatevi che in questa fase disponete di un solo ladro e una volta persolo il gioco termina.
Successivamente, nel secondo schermo, dovrete attraversare un ponte formato da ceppi che hanno il potere di scomparire e ricomparire casualmente per alcuni secondi creando dei pericolosi vuoti. Il vostro ladro, precipitando nel vuoro, verrà, alla fine della caduta infilzato da una fila di spuntoni. Oltre al funereo "SPLAT" per la caduta, sullo schermo apparirà la scritta "Tough luck, back to square one" cioè: fortuna avversa, indietro al primo schermo.
Fortunatamente, a metà del ponte potrete riposarvi un istante su una solida base quadrata che non soggiace alla legge della "scomparsa a intermittenza".
Cercate di aspettare che i ceppi siano scomparsi e ricomparsi almeno una volta e soprattutto, nel caso un ceppo dovesse malauguratamente svanirvi sotto i piedi, cercate ugualmente di spostarvi sopra un ceppo più sicuro perché la caduta non è proprio immediata.
Giocando al secondo livello questa fase diventa particolarmente difficile soprattutto per la rapidità con cui i ceppi appaiono e scompaiono lasciandovi pochissimo tempo per decidere gli spostamenti. In questa seconda fase, però, disponete di tre omini.
Se riuscirete a superare sani e salvi

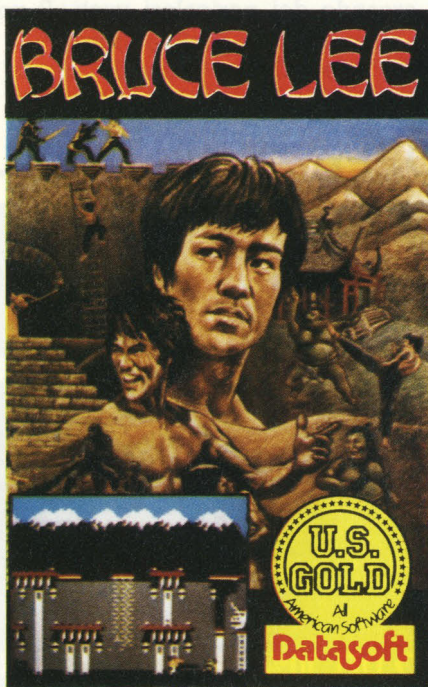
anche questo secondo schermo dovrete affrontare l'ultimo e più pericoloso schermo: un labirinto diviso in varie sezioni.
Ora vi trovate all'inizio di un cunicolo sotterraneo che attraversa una zona paludosa infestata da schifosissime meduse, le quali, in continuo movimento, faranno di tutto per appiccicarsi al vostro corpo e uccidervi con il loro liquido velenoso.
Mentre vi trovate all'interno di questo cunicolo, posto sotto il livello dell'acqua, dovrete fare molta attenzione a che il livello d'aria non si esaurisca. Tenete sempre sott'occhio il rettangolo azzurro posto in alto sul teleschermo: se diventa completamente bianco sarà la vostra fine.
Superata anche questa fase vi troverete in un altro cunicolo ancora più pericoloso.
Collegato a diverse entrate, piazzate in modo casuale, ricorda vagamente le catacombe.
La difficoltà aumenta perché, oltre

ad essere completamente buio, troverete molti uccellacci mangiauomini. Evitati con cura i volatili avrete a che fare con delle strane palle rimbalzanti il cui "effetto" renderà ben difficile evitarle. Ormai la cassaforte è vicina e una volta raggiunta potrete impossessarvi del magnifico tesoro.
Ricordatevi però di memorizzare il sentiero lasciato alle spalle, poiché, man mano che avanzate, ritorna buio.
Non prendetevela troppo comoda nel ritorno perché il ponte, che è regolato con un meccanismo a orologeria, si deteriora complicandovi il ritorno verso il punto di partenza.

CONCLUSIONI

In generale "Robber" è un gioco piacevole e molto facile da imparare. Ma non da dominare. Un unico appunto che si potrebbe fare riguarda la grafica, forse poco curata rispetto alla discreta capacità dello Spectrum. Resta comunque un buon gioco che può reggere il confronto sia con i giocatori più smaliziati, sia con i principianti.

Stefano Tucciarelli

BRUCE LEE

Sistema provato: ***Atari XL***
Compatibilità: ***Atari XL-CB064***
Produttore: ***Datasoft***
Configurazione: ***48K***
Supporto: ***Disco o cassetta***
Prezzo: ***L. 28.000***

La DATASOFT ha come sempre fatto le cose in grande: a suon di dollari si è aggiudicata i diritti di due tra le più conosciute serie di telefilm: Dallas e Bruce Lee. Ed è proprio di questo ultimo che vi parleremo.

OBBIETTIVO

Il mitico Bruce vuole distruggere il palazzo dei cattivi e per far ciò deve riuscire ad attraversare, tra mille insidie, 20 schermi, tutti diversi, e arrivare così al termine della sua fatica.

SVOLGIMENTO

L'omino in calzamaglia e petto nudo che ci appare per primo sullo schermo siete voi: il leggendario Bruce Lee, grande conoscitore di tutte le più raffinate arti marziali giapponesi.
La missione è la più ardua, distruggere il covo dei nemici. È un compito impegnativo perché a vigile guardia del palazzo vi sono temibilissimi, ma soprattutto numerosissimi, lottatori votati al sacrificio.
Costoro sono di due sette diverse: semplici lottatori di bastone, che chiameremo per brevità Kendo, e più completi lottatori di Sumo, che chiameremo Pigs per la loro, non indifferente, mole.
I Pigs, al momento di entrare in campo, si fanno riconoscere da una specie di grido di battaglia, mentre i Kendo si riconoscono dal fragore di spade.
Analizziamo ora le varie armi di cui sono dotati Bruce e compagni.
I Kendo hanno solo un bastone, e possono solo dare dei gran colpi in avanti o indietro. In generale non sono molto mobili, al contrario, sia Bruce che i Pigs sono vivacissimi, e possono colpire di taglio con la mano o di piede, tirando grandi calci volanti. È da notare che Bruce Lee e i Pigs hanno le stesse capacità offensive: vedremo poi perché ciò è importante.
Bruce si può difendere o abbassandosi o saltando via o colpendo a sua volta gli avversari. Per dare a Bruce i movimenti, bisogna usare il joystick nel modo seguente:
1) colpi di taglio a destra o sinistra: premere il pulsante del joystick mentre Bruce è fermo.
2) calci volanti: premere il pulsante mentre Bruce corre.
3) salti: muovere lo stick in alto a sinistra o a destra.
4) salti da fermo verso l'alto: muovere lo stick verso l'alto con Bruce fermo.
5) appiattimento al suolo: tirare lo stick verso il basso.
6) corsa a destra o a sinistra: muovere lo stick a destra o a sinistra.
Su Bruce Lee e gli avversari non rimane altro da dire se non forse i colori dell'abbigliamento dei nemici: i Kendo sono completamente neri, mentre i Pigs sono di un bizzarro

SUPERNOVITA'!

LEONARDO

Il genio dei videogames. Leonardo è un gioiello dell'elettronica. In un blocco compatto e piacevole pulsantiera di comando, tastiera di controllo, griglia di inserzione cartucce incorporata e protetta. Programmi computerizzati a rendimento controllato con resa colore e riproduzione effetti sonori di alto livello. Alimentazione mediante trasformatore AC/CC 220/9V.

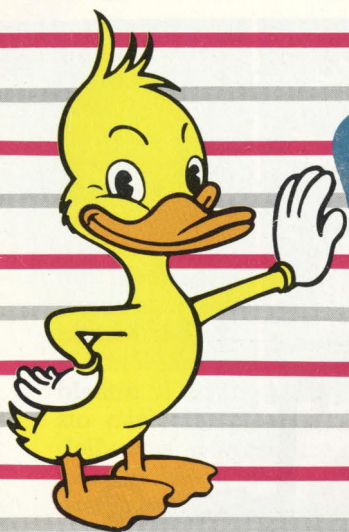
NUOVO MULTIGAME 6+1

Ancora più divertimento in una sfida sempre più appassionante. Provvisto di superschermo gigante il Nuovo Multigame è anche superaccessoriato: orologio, allarme, calendario, doppio cronometro. Funziona con due pile 1,5V «stilo» (incluse).

STAR FORCE

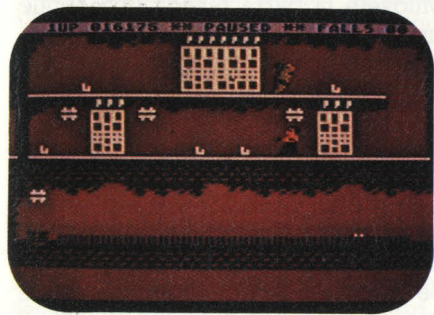
Il massimo del dinamismo e dell'azione in questo nuovo, eccezionale gioco, ben 4 livelli di difficoltà per una successione di 7 schermi in sequenza. Una sfida davvero appassionante. Funziona con 4 pile 1,5V «mezzatorcia» o con un adattatore AC/CC 220/6V 300 mA provvisto di jack femmina esterno positivo diam. mm. 5 e interno negativo diam. mm. 2.

CALCIO DOPPIO

Con questo eccezionale Gioco del Calcio elettronico puoi giocare contro un avversario o, da solo contro il computer.
Appassionante e imprevedibile, possiede un repertorio di giocabilità che riproduce in tutto e per tutto il "grande calcio", takles, finte, tiri da lontano, contropiede, il massimo del divertimento. Due livelli di difficoltà. Azione superrealistica. Funziona con 4 pile 1,5V tipo «stilo» oppure con un normale adattatore AC/CC 220/6V 300 mA provvisto di jack femmina esterno positivo diam. 5 mm., interno negativo diam. 2 mm.

colorito verde, inframmezzato da chiazze nere. Bruce Lee è invece tutto color carne tranne calzamaglia, occhi e capelli che sono sempre neri.

Passiamo ora alla descrizione dell'azione vera e propria che si svolge durante il gioco.

In ogni schermo ci sono delle specie di lampade giapponesi, facilmente riconoscibili dal lampeggìo interno. Bruce le deve rompere tutte, e per far ciò deve toccarle con qualunque parte del corpo. Quando le ha rotte tutte o quasi, può proseguire nella missione.

A seconda della situazione si può aprire una botola sul pavimento o si

apre una porta per la quale si continua negli schermi successivi. È importante capire come sono suddivisi gli schermi. Essi sono solitamente raggruppati per colore o per comuni caratteristiche grafiche.

Fino a quando non sono state rotte tutte le lampade di una serie di schermi dalle stesse caratteristiche, non si apre la botola o la porta.

Per esempio, all'inizio vediamo dei tetti e, sullo sfondo, delle montagne, le stesse cose che si ritrovano nei due schermi che sono alla destra del primo. Ripuliti tutti e tre gli schermi, in quello di mezzo si apre un buco nel pavimento dove ci si deve chiaramente infilare per proseguire. Talvolta non è necessario far fuori tutte le lampade, ma bastano quelle messe nei punti strategici (davanti alle porte per es.).

I Kendo e i Pigs rendevano naturalmente la vita di Bruce alquanto movimentata. Proseguendo nel gioco, ai due cattivi si aggiungono ogni sorta di pericoli: alberi che escono dal suolo se se ne pesta la punta, ponti che scompaiono nel nulla, fiammelle che corrono sul pavimento, e altri ancora. Alle volte poi, capita che queste insidie si "diano appuntamento" nello stesso schermo.

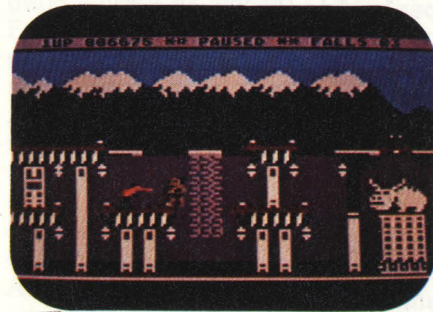
L'impresa allora si fa veramente ardua! Cadere vittima di uno di questi tranelli significa la perdita di una vita e il dover ricominciare lo schermo.

Non così drastici sono invece gli effetti dei colpi dei nemici. Bruce, per perdere una vita, deve essere colpito 3-4 volte ripetutamente, e questo, dopo un po' di pratica, si verifica di rado.

Ricordiamo che gli unici punti dove Bruce può arrampicarsi verso l'alto sono le scale che pendono dall'alto (come quella al centro del primo schermo) e le cascate.

Se, dopo aver faticato non poco e dopo aver resistito alla tentazione di rompere i joystick, foste arrivati all'ultimo schermo, vi godrete l'immagine finale della distruzione del tempio, per poi ricominciare da capo con difficoltà molto maggiori (Pigs e Kendo letteralmente scatenati, schermi leggermente modificati). Questa volta arrivare alla fine sarà un'impresa epica!

COMANDI E VARIAZIONI

Il gioco è per 1-2 persone con 1-2 stick. La cosa strabiliante è senza dubbio la versione 2-player 2-stick. Entrambi i giocatori sono sullo schermo e di volta in volta impersonano o Bruce o il nemico verde! A

nostro parere è questa la maniera migliore di giocare a Bruce Lee.

Il Pig può infatti fare tutto quello che fa il nostro eroe, tranne prendere le lampade e abbassarsi – se proviamo ad abbassare lo stick mentre giochiamo con il Pig lo sentiremo fare il suo grido tipico e nient'altro–.

Giocando in due gli attacchi degli avversari risulteranno molto più efficaci, e infatti a Bruce vengono subito concesse 9 vite, il che non guasta. I più furbi penseranno di utilizzare la versione 2 player per avere in un sol colpo 9 vite e un avversario in meno, lasciando poi fermo il 2° stick. Provateci, e vedrete che l'ira della setta dei Pigs si abbatterà su di voi dopo pochi second di gioco!

STRATEGIA

Per riuscire a terminare Bruce Lee bisogna seguire alcune regole principali.

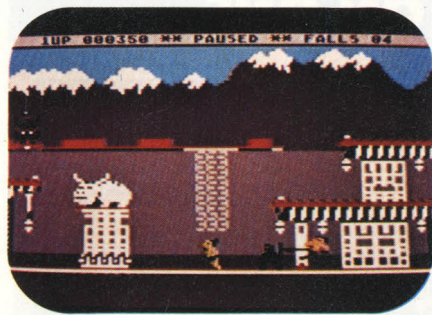
Per prima cosa mai perdere tempo ad ammazzare cumuli di nemici: portano pochi punti ed in più si rigenerano in continuazione.

Non cacciarsi mai negli angoli chiusi, da cui è difficilissimo uscirne vivi, dato che il lottatore di Sumo vi picchia senza pietà senza neanche farvi alzare.

Non ostinarsi a prendere delle lampade "impossibili", molto spesso il passaggio si apre anche senza di loro.

Con queste regole si riesce ad arrivare in fondo già intorno al 20° tentativo, cosa non indifferente.

Esistono poi alcuni trucchi più o meno subdoli.

Alle cascate, mettetevi completamente a lato tenendovi solo con la mano: potrete raggiungere la cima

col minimo di fatica perché in quel punto la cascata non oppone resistenza. Superata la metà del gioco c'è uno schermo con un corridoio in fondo al quale vi sono due facce: toccandole avrete una vita in più. Se ripetete l'operazione uscendo e rientrando dallo schermo potete "guadagnarvi" 6 vite.

Il programma ha poi alcune bug, che si scoprono per caso. Ne abbiamo trovati due che permettono di fare punti all'infinito e di incastrare Bruce per sempre in un muro. Non

vi diciamo come si fà, dato che è molto più divertente scoprirlo da soli.

CONCLUSIONI

Bruce Lee è veramente un bellissimo gioco. Mai come in Bruce Lee, la grafica è stata così bella, i disegni curati, i movimenti "reali" e i suoni azzeccati.

Andrea Verona

JULIUS ERVING AND LARRY BIRD GO ONE ON ONE

Uno contro uno
Compatibilità: Apple e CMB 64
Prodotto da: ***Eletronic Arts***
Sistema provato: ***CBM 64***
Supporto: ***Disco***
Prezzo: ***L. 38.000***

"Dall'università dell'Indiana", il più grande "assist-man", il giocatore più pratico, da sempre nei Boston Celtics: Larry Bird.

Di fronte, il giocatore che riesce a schiacciare in terzo tempo con il suo famoso house-call mantenendo il pallone sempre alto: Julius Winfield Erving II, alias "Doctor J".

Due stelle, simbolo del basket Nba che non hanno solo offerto la loro immagine per lanciare One on One, videogioco dell'Electronic Arts, ma hanno anche aiutato Eric Hammond a programmare il gioco secondo le loro caratteristiche tecniche.

Il basket NBA, è il vero campionato del mondo di pallacanestro. Pensate che esagero?

Provate a chiedere ai vostri amici appassionati di pallacanestro quando in Italia andavano forte Masini, Riminucci od Ossola, i racconti e le foto di campioni mitici come Chamberlain, Alcindor o Russell. Ora Alcindor è diventato Karem Abdul Jabar e i contropiedi e le schiacciate di Magic Johnson e Sanford arrivano sui vostri schermi ogni settimana; il grande basket NBA è alla portata di tutti, anzi si parla addirittura di fare svolgere alcune partite del campionato professionistico americano in Italia. Chi non è rimasto a bocca aperta di fronte ai contropiedi di Gus Williams, ai rimbalzi di Malone o ai tap-in di Parrish?

Ora l'agile Julius Erving e il freddo ed essenziale Larry Bird sono pronti per le sfide all'ultimo "ciuff".

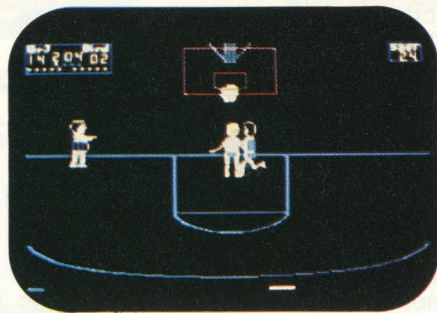
IL GIOCO

One on One sta per uno-contro-uno. Bisogna usare tutti i fondamenti tecnici, palleggio, virate, velocità, tiro, per riuscire a bettere il vostro avversario. Naturalmente anche il difensore deve giocare d'anticipo per annullare il rivale.

L'ABC della pallacanestro viene qui riproposto in modo stupendamente realistico.

Le regole sono quelle del basket NBA:24 secondi per andare a canestro, tiro da tre punti da 7,15 m (e non i 6,25 delle regole), arbitri, che fischiano falli e passi, tiri liberi, bonus dopo i 5 falli.

Avete la possibilità di chiamare 3 time-out per partita, molto utile visto che esiste anche una barra della fatica che diminuisce le prestazioni del vostro atleta.

Caricato il programma e dopo aver ammirato Doctor J e Larry Bird in una dimostrazione della loro bravura, premete il pulsante del joystick per richiamare il menù.

COMANDI E VARIAZIONI

Sono 5 le opzioni che vi offre il menù. Muovete la barra bianca usando il tasto F7, oppure spostando il joystick, per scegliere il gruppo di opzioni.

Muovete la barra bianca orizzontale premendo F5 oppure il tasto di sparo per scegliere la variante desiderata.

Innanzitutto avete la possibilità di scegliere se giocare contro il computer oppure contro un amico. Nel primo caso dovete scegliere se essere Doctor J., affidando al computer Larry Bird, o viceversa.

Se giocate contro il computer potete scegliere uno dei quattro livelli di difficoltà. "Park and Rec" (campetto da oratorio) è il più facile anche se è il più duro fisicamente visto che, dice il manuale, l'arbitro sembra dormire ed interviene raramente.

Nel livello "Varsity" (medie superiori), l'arbitro inizia ad impegnarsi a tirare e difendere diventa difficile.

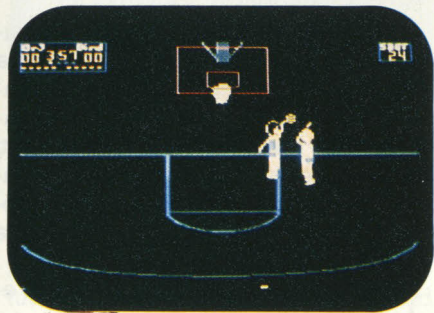
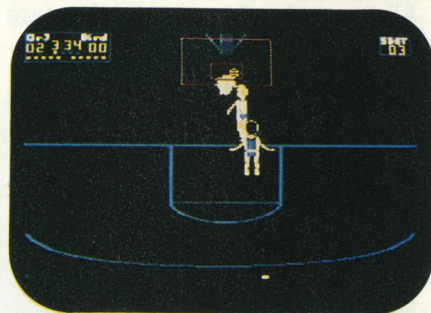
Nel terzo livello "College" (universitario) avete di fronte un avversario che vi impegnerà, ma, con un buon allenamento riuscirete a batterlo. Siamo così arrivati al 4 livello, quello "PRO" (professionale). Capirete cosa hanno provato i pochi giocatori italiani che hanno giocato contro qualche squadra NBA. Se riuscite a perdere con meno di 10 punti, fatecelo sapere. Se addirittura riuscite a vincere, cosa aspettate ad iscrivervi all'AIVA? Vi aspettiamo a braccia aperte.

Le ultime due scelte servono per stabilire a chi deve andare la palla una volta segnato il canestro e a determinare la durata del gioco. Come da regole NBA i tempi sono 4 e avrete la possibilità di farli durare 2, 4, 6 o 8 minuti. Un altro modo di determinare la durata della partita è di chiudere l'incontro ad un punteggio definito.

Durante la partita avete a disposizione 3 time-out premendo sulla tastiera l'iniziale del vostro giocatore (J

per DrJ e B per Bird).
Mentre giocate il tasto F1 sospenderà l'incontro richiamando il menù per poter modificare qualche opzione. Premendo il tasto di sparo richiamerete il gioco nel punto in cui l'avete interrotto.
Potete vedere le azioni rallentate premendo il tasto 1 oppure spegnere il suono premendo F3. Infine il tasto CTRL e 1 darà una pausa al gioco.
Il joystick comanda il vostro campione.
Se state attaccando premendo il pulsante di sparo leggermente virerete in palleggio; se lo premete a lungo vi alzerete a canestro. Se siete in difesa premendo il pulsante leggermente tenterete di rubare la palla all'avversario; premendolo a lungo salterete nel tentativo di stoppare il tiro dell'avversario oppure catturare il rimbalzo.

CONSIGLI

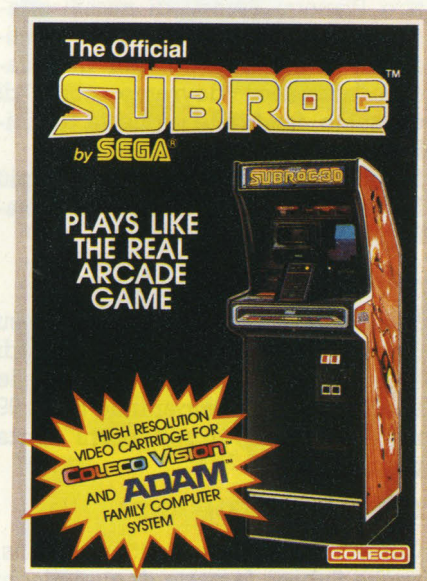
Come già detto One on One è stato realizzato osservando e fotografando Dr. J e Larry Bird durante delle sessioni di allenamento. Le caratteristiche dei due giocatori sono state riportate nei due "sosia".
Dr. J predilige il gioco veloce e agile come quando gioca coi Philadelphia 76ers ed esalta il pubblico coi suoi contropiedi coast-to-coast e le entrate house-call. Larry Bird è più grande e pesante, è un grande rimbalzista ed un fortissimo difensore. Inoltre Larry Bird è anche un eccellente tiratore.

Ora è difficile darvi altri consigli perché dovremmo entrare nella tecnica del basket. Tentate di bruciare il difensore sullo scatto e palleggiando tenete le spalle al canestro per evitare di farvi rubare la palla. Potete tentare di sfuggire alla guardia virando in palleggio. Tirate solo quando non avete a ridosso l'avversario per evitare la stoppata. Osservate la posizione preferita del vostro giocatore (ad esempio Larry Bird ci "prenderà" di più di Dr. J nei tiri da tre punti).
Una volta tirato tentate di evitare il taglia fuori dell'avversario ed andate al rimbalzo.
Quando entrate a canestro fate attenzione a non urtare l'avversario quando è fermo perché l'arbitro vi fischierà fallo di sfondamento.
Quando vi sollevate da terra con il pallone ricordatevi che dovete tirare per evitare di fare passi (travelling) e perdere la palla. Inoltre ricordatevi di andare a canestro prima dello scadere dei 24 secondi, pena la perdita della palla.

Una buona difesa è impedire all'avversario di entrare in area e costringerlo a tirare da lontano.
Fate attenzione a non giocare troppo d'anticipo tentando di rubare la palla all'avversario. Oltre a stancarvi molto rischierete di farvi bruciare.
Se il vostro avversario tira, potete tentare di stopparlo altrimenti applicate il taglia fuori mettendovi tra il canestro e l'avversario e conquistando il rimbalzo.
Attenzione in questo caso a non tirare subito. Se siete in azione difensiva e conquistate la palla nell'area dovete uscire dalla lunetta per poter tirare.
Attenzione anche ai falli. Se ne commettete uno mentre l'avversario tira, gli darete la possibilità dei tiri liberi. Dopo 5 falli commessi l'avversario andrà sempre in lunetta.
Date sempre un occhio alla barra di affaticamento in basso: più è lunga più siete stanchi, lenti e avete una elevazione minore.
Le sorprese non sono finite qui. Come nelle riprese televisive della CBS esiste anche il replay. Quando viene realizzata un'azione particolarmente spettacolare, verrà riproposta.
Infine attenzione a non schiacciare con troppa violenza; rischierete di frantumare il tabellone e obbligare l'inserviente ad entrare in campo a raccogliere i frantumi.

CONCLUSIONI

Certo, se un tifoso di Magic Johnson, James Worthy e dei Los Angeles, come il sottoscritto, riesce ad entusiasmarsi per un gioco che vede come protagonisti i due giocatori che hanno contribuito a far perdere il titolo NBA negli ultimi due anni ai Lakers, significa che One on One è veramente grande. Pensate solo alla soddisfazione di essere sotto di due punti e, ad un secondo dalla fine, mettere in retina un canestro da tre punti.

Alberto Rossetti

SUBROC

*Coleco per **ColecoVision e ADAM***

E brava Coleco!
Dopo Donkey Kong, Zaxxon, Turbo e Space Fury, la società del Connecticut ci propone ora la versione "ho-

me" di un'altra pietra miliare nella storia dei "coin-operated", mancante purtroppo di quegli strabilianti effetti tridimensionali che caratterizzavano l'originale a gettone.
SUBROC-3D riscosse un immediato successo non appena fu lanciato lo scorso anno nelle "arcades" americane, dalla celeberrima Sega.
Poteva la Coleco lasciarsi sfuggire l'occasione di riproporre per il mercato domestico questo "best-seller" delle sale giochi?
Tuttavia questa cartuccia manca di quella difficoltà che può impegnare a dovere un professionista del joystick.

IL GIOCO

Secolo XXI°, nell'immensità dell'oceano (Atlantico o Pacifico?).
Siete ai comandi della nave Subroc, ultimo baluardo della flotta terrestre contro i soliti Alieni, ora riunitisi in un'unica grande flotta navale ed aerea, e più che mai decisi a stroncare una volta per tutte le difese del nostro Pianeta. Armati di missili aria-aria per gli intrusi "volanti" e di micidiali siluri "torpedo" per gli invasori "acquatici" dovremo, come di consueto, far fronte a questa terribile minaccia.
Preoccupati? No, sarà molto più facile di quanto possiate immaginare, anzi... troppo!

OBIETTIVO

Naturalmente accumulare punti su punti, evitando "possibilmente" di venire distrutti per tre volte dalle forze nemiche, e superando tutti i 99 round ai quali vi sottoporrà senza pietà il gioco.

SCENARIO E COMANDI

Come Starmaster e Space Spartans, anche Subroc fa parte di quei giochi nei quali la visione del campo di battaglia avviene dall'interno della nave stessa. Il nostro punto di riferimento è un piccolo mirino circolare posto nel bel mezzo dello schermo, che comanderemo con il solito joystick in tutte le 8 direzioni possibili.
A partire da sinistra, in alto, abbiamo l'indicatore del punteggio, uno spazio vuoto per la visualizzazione del Bonus e dei Mystery Bonus (vedi PUNTEGGIO), due navi miniaturizzate (cioè le navi a nostra disposizione), la fase (round) che stiamo giocando e l'indicatore d'altitudine, utilissimo per delimitare lo spazio nel quale possiamo muoverci verticalmente (che è un po' limitato, purtroppo).
Il Subroc può sparare sia i laser che le potenti "torpedo", ed il solo pulsante laterale (destro o sinistro non fa alcuna differenza) serve ad entrambe le funzioni.
Come è possibile?
È presto detto!
Per colpire i bersagli navali occorrono i siluri, e per spararli dovrete letteralmente ammarare (l'indicatore d'altitudine vi aiuterà a capire se effettivamente la manovra è riuscita).
Allora e solo allora potrete lanciare i

vostri siluri; in caso contrario il pulsante premuto azionerà i laser.
Semplice, no?

LA BATTAGLIA

Anche se lo sconosciuto game designer del gioco ha tentato – invano – di "nasconderli" noterete che ogni round è diviso in cinque fasi di attacco ben distinte, intervallate da brevi attimi di inquietante silenzio (la calma prima della tempesta!), e durante le quali faremo conoscenza, poco per volta, di tutti i componenti della flotta aliena.
Ogni fase dura poco più di mezzo minuto, tranne alcune fasi dei round "pari" (2, 4, 6, 8...) che si protrarranno per qualche secondo in più a causa del sopraggiungere di una squallida notte nera senza stelle (manca un pizzico di poesia!).
Una breve musichetta annuncia l'inizio delle ostilità, e pochi istanti dopo ci si rende conto di quanto gli effetti sonori, eccezionali, rendano benissimo l'idea di una battaglia navale di tal calibro.
Ed ecco che immediatamente entrano in scena, accompagnati da brevi pigolii elettronici alquanto irritanti i nostri primi tre avversari: FLYING SAUCER, BATTLESHIP e CRUISER, che sovente incontreremo sulla nostra rotta. I Flying Saucer (Dischi Volanti), spesso in gruppo, compiono spericolate evoluzioni aeree nel tentativo di confondervi le idee, oltre a farvi sfuggire le mani dai comandi!
Sono indubbiamente gli avversari più elusivi e al tempo stesso micidiali di Subroc.
Già, perché durante le loro acrobazie scaglieranno verso il vostro scafo terrificanti missili a testata nucleare, se non minacciosi ordigni cilindrici non del tutto dissimili a pentole a pressione in imminente esplosione.
Potrete naturalmente evitarle spostandovi lateralmente, ma molto spesso, invece, sarete costretti ad affrontarli con i vostri laser, soprattutto nei livelli più avanzati.
Battleship (Navi da guerra) e Cruiser (Incrociatori) rientrano nella categoria "invasori acquatici": sono navi dalla linea piuttosto avveniristica, lente e noiose, il cui compito è sfilare davanti ai vostri occhi con un'assoluta indifferenza nei vostri riguardi. Sono la "carne da macello" dell'intero programma, anche se nei livelli successivi vi daranno del filo da torcere con le loro "torpedo".
Un'utile strategia per evitare di farsi colpire dalle torpedo nemiche consiste nel far sfrecciare il siluro sotto lo scafo del Subroc, alzandolo di qualche "metro" dalla superficie.
Sono passati circa 35 secondi, ed ecco un terzetto mal disposto (nei vostri confronti, naturalmente) di caccia monoposto: i FIGHTERS.
Eseguono frenetiche manovre elusive, sganciandovi al contempo una discreta quantità di missili. Se incontrerete qualche difficoltà nel neutralizzare il dinamico trio, i tre piloti alieni, sdegnati della vostra incompetenza tecnica, svaniranno con i loro velivoli nel nulla come se... nulla fosse accaduto!
Riuscirete a lavare l'onta subita? Vedremo!
Finito questo "intermezzo" ci si rivede con Battleship e Cruiser, ora seguite dai caccia di classe INTERCEPTOR. Sempre in formazione, questi "pipistrelli d'acciaio" eseguono mezzi avvitamenti partendo dall'orizzonte e lanciando in prossimità del nostro mezzo missili e "pentole".
Nei loro attacchi sono sempre veloci, ma una volta scoperto il loro semplice schema di movimento vi

sarà facile trovare il pattern adatto per abbatterli uno ad uno. I Flying Saucer tornano a procurarvi delle noie durante la quarta e penultima fase d'attacco, mentre Battleship & C. lasciano velocemente lo scenario per far posto ai più veloci ed elusivi DRONE gialli, aliscafi da battaglia comandati a distanza, la cui missione consiste nel bombardarvi, più che altro nei livelli successivi, con le solite "torpedo" zigzagando con estrema cautela verso il Subroc, fino a stabilizzarsi sulla sua prua con molta fiducia in sé stessi. Basterà una vostra "torpedo" per scacciare temporaneamente l'incubo di un Drone piuttosto "appiccicoso"!
A questo punto un breve riposo prima della fase conclusiva della battaglia sarebbe d'obbligo. Basterà premere l'apposito pulsante di "pausa" sulla tastierina (quello raffigurante l'asterisco) ed una curiosa musichetta vi intratterrà per tutto il tempo che riterrete necessario. Per ritornare al combattimento dovrete premere lo stesso tasto una seconda volta.
Nero, minaccioso, tentacolare il supremo COMMAND PLANE, la nave madre della flotta nemica entra in scena per impegnarvi in un grande duello all'ultimo laser. Questa agile fortezza volante è però protetta da una barriera d'energia pulsante e retraibile, e munita dei soliti missili

che scaglierà quasi immediatamente sulla vostra nave. Distruggere quest'ultimo baluardo delle forze aliene non è cosa facile. Dovrete innanzitutto colpire il generatore rosso ad intermittenza lenta e regolare. Oltre a ricevere i debiti punti centrandolo, la barriera svanirà per pochi istanti, ed in questi attimi dovrete far fuoco per disintegrare definitivamente il nemico.
Dopo un bagliore quasi apocalittico, fuochi d'artificio celebreranno la vostra vittoria, la prima.
Avrete dunque vinto la battaglia, ma non la guerra!
Per vincerla dovrete affrontare Battleship, Drone e compagnia bella per altri 98 rounds sempre più veloci ed impegnativi, nei quali missili, mine e "torpedo" non vi daranno mai tregua!

PUNTEGGIO

Il gioco inizia con tre navi Subroc a disposizione, inclusa quella di partenza. Otterrete navi "extra" al raggiungimento dei 20 e dei 100.000 punti, quindi dopo ogni 100.000.
Cruiser ed Interceptor valgono 300 punti, mentre Flying Saucer, Battleship, Fighter e Drone ne valgono 500.
Centrando il generatore della barriera del Command Plane otterrete la bellezza di 700 punti, mentre per la distruzione del C.P. totalizzerete ben 3000 punti. Inoltre nei livelli successivi il valore di ogni mezzo nemico salirà di 100 punti per ogni round (ad esempio, nel 2° round le Battleship daranno 600 punti, nel 3° round 700 punti, e via dicendo).
Purtroppo questo sistema di punteggio più che sproporzionato rende tutto molto più facile, permettendo anche di azzerare il display del punteggio in una settimana. Ed ecco che l'obiettivo principale del gioco (snocciolare punti su punti) passa in secondo piano rispetto a quello di superare quei 99 rounds cui accennavamo prima. E come se ciò non bastasse, ci sono i Bonus ed i Mystery Bonus. Abbattendo i Command Plane, infatti, riceverete un bonus indicato nella parte superiore dello schermo.
Questo bonus parte da 2000 punti (ma nei seguenti rounds partirà da valori sempre più alti, arrivando a cifre astronomiche) e decresce di 100 in 100 per ogni secondo.
Annientando il terzetto di Fighter, invece, riceverete i punti di un Mystery Bonus non indicato precedentemente sullo schermo.
Noterete poi, seppur raramente, la presenza sulla linea dell'orizzonte una vecchia portaerei della seconda guerra mondiale (a volte potrete scorgere anche antichi velieri a tre alberi o curiose mongolfiere): si tratta di una MISTERY SHIP. Centrandola otterrete ancora punti della categoria Mystery Bonus.

VARIANTI

Consigliamo il quarto livello di difficoltà tra i soliti quattro selezionabili sulla tastierina. Oltre a presentare (quasi) le stesse difficoltà della versione da bar, risulterà impegnativo anche per i più esperti.

CONCLUSIONI

Questo gioco sembra puntare più sugli effetti grafici e sonori che sulla giocabilità. Forse preferiremmo il contrario.
In ogni modo, se amate i giochi di questo tipo, e trovate stimolanti i famosi 99 livelli da superare, Subroc è il gioco che fa per voi.

Paolo Cardillo

GHOST TOWN

Città Fantasma
Computer; ***ZX Spectrum***
Supporto: ***Cassetta***
Configurazione: ***48 K***
Casa Produttrice: ***Virgin Games***
Autore: ***John Pickford "16 anni"***
Prezzo: ***L. 20.000***

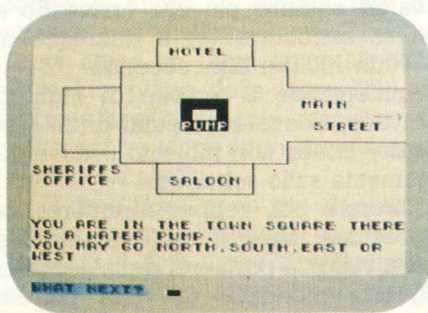
Sicuramente molti di voi avranno sentito parlare dei giochi testuali cioè quei giochi in cui la parte letterale ha, rispetto alla parte grafica, una netta prevalenza.

Premettiamo che i superpatiti della grafica rimarranno delusi non solo per la quasi totale assenza della parte visiva, ma anche perché questi giochi sono congeniati in modo completamente diverso rispetto ai normali games.
Ciononostante possiedono un fascino del tutto particolare soprattutto perché l'effetto "dialogo" che vi sembrerà di avere con il vostro computer vi farà dimenticare la parte visiva e vi coinvolgerà totalmente.

COMANDI

Rispetto ai soliti giochi spaziali o di labirinto qui i comandi assumono una funzione diversa.
Infatti l'uso della tastiera non è limitato ai soliti 4 o 5 pulsanti per il movimento e il fuoco, ma essa viene utilizzata come mezzo di dialogo per impartire i comandi che permettono di proseguire nell'azione di gioco.
"Ghost Town" ha un discreto vocabolario e il parser (quella parte del programma che interpreta i comandi impartiti dal giocatore) accetta istruzioni del tipo "verbo-sostantivo", solo sostantivo (north, up, ecc.) o addirittura abbreviazioni di un sostantivo (n per north, s per south, ecc.).
La risposta del computer potrà essere positiva, negativa o interrogativa.

IL GIOCO

La città è stata abbandonata. Ormai, dopo la fine della grande corsa all'ora, nessuno è più disposto a rimanervi.
Esiste ancora, però, un vecchio giacimento d'oro appartenuto al buon Jake Clampet ("pace all'anima sua") che potrebbe fare la fortuna di chi riuscirà ad impossessarsene.
Potreste essere voi il fortunato se riuscirete a seguire la pista della vecchia miniera di Jake e a ritornare sani e salvi nella piazza della città con l'oro ritrovato.
Fondamentale, per risolvere l'enigma, è la mappa che vi consentirà di muovervi attraverso la città e lungo il deserto fino alla miniera.
Ma non è tutto, perché per arrivare all'oro avrete bisogno di alcuni mezzi sia di sopravvivenza che di trasporto e di altri mille oggetti nascosti all'interno della città.
Per procurarveli dovrete cercarli tra le strade deserte al saloon o all'ufficio dello sceriffo.
All'inizio del gioco appare sul vostro schermo la mappa della pizza della città: a nord avete l'hotel, a sud il saloon, a ovest l'ufficio dello sceriffo, al centro una pompa d'acqua e a est la strada principale che conduce alla miniera.
A questo punto un'indicazione scritta vi comunicherà la vostra posizione e le possibilità di muovervi, usando la tastiera, nei 4 punti cardinali.
Da questo momento, dove andare dipende tutto da voi!
Ricordatevi che per arrivare vivi alla miniera dovrete prima fornirvi della attrezzatura adeguata che trovate solo all'interno della città.
Spiegarvi come arrivare in un attimo alla miniera, sarebbe, in un gioco come questo, una vera e propria cattiveria che toglierebbe a tutti il gusto della scoperta.
Pensiamo comunque possa esservi utile sapere cosa vi aspetta nelle varie parti della città alle quali vi dirigerete. Per esempio, entrando nell'ufficio dello sceriffo, troverete un armadio sul muro contenente delle pistole a nord, e un'enorme porta di ferro a sud: cosa fare o dove andare una volta entrati lo deciderete voi facendo delle proposte tipo "take gun" "open door", "south", ecc. Ogni volta il computer vi risponderà in modo appropriato spesso con risposte che vi lasceranno di stucco.

Nel saloon troverete invece dei mobili, un pavimento coperto di vetri rotti e una bottiglia vuota. Entrando nell'hotel vi troverete a percorrere un corridoio con dei muri ben decorati. Una scala vi condurrà in una stanza che a sua volta vi porterà in altre due stanze situate ad est ed a ovest. Anche in questi casi tutto è legato alla vostra fantasia e perspicacia nel fare le proposte.
Nel percorrere la strada principale vi troverete davanti ad un negozio di barbiere e, più in basso, vicino alla baracca di Jake. Il negozio è formato da una sedia, uno specchio rotto e una parte che conduce verso sud.
Nella capanna di Jake ci sono solo un pavimento e uno spesso strato di polvere che lo ricopre.
Successivamente la strada si divide in due: verso nord apparirà una scuola e una chiesa. Nella scuola ci sono delle scrivanie e una lavagna appesa al muro ad est, mentre nella chiesa troverete solo una croce di legno appesa al muro. Una volta usciti, proseguendo verso nord la strada terminerà di fronte alla banca (purtroppo) chiusa.
Tornando a sud, invece, ritornerete nella strada principale e, sempre proseguendo verso sud, troverete una stalla con all'interno un pavimento ricoperto di paglia, una sella appesa al muro e una scatola di fiammiferi. A fianco c'è il negozio del fabbro formato da un soffitto sporco di fuliggine, un'incudine e una sbarra di metallo. Ritornando poi a nord sulla strada principale, e continuando a procedere verso est, arriverete davanti ad un negozio di pompe funebri con le finestre decorate da drappi color viola.
Sull'altro lato della strada, verso sud, arriverete in un cafè completamente spoglio ammobiliato solo con un banco vuoto al di là del quale apparirà una comunissima tazzina.
Infine, proseguendo lungo la strada principale, arriverete nel deserto, nel quale, oltre ai problemi di sopravvivenza e di resistenza, dovrete affrontare alcune "sorprese" delle quali però non vi sveliamo nulla.
Il gioco non finisce qui ovviamente, poiché raggiunto la miniera, dovrete "sputare sangue" per riuscire a prendere l'oro e a ritornare nella piazza principale della città.

STRATEGIA

Come avrete senz'altro capito, la strategia in un gioco come questo è l'elemento vitale. È importante oltre a riuscire a districarsi in questa ridda di informazioni, imparare a fissare un piano di azione per stabilire una classifica di scelte da prendere ed evitare così inutili perdite di tempo.
Le varianti per la scelta di un piano strategico sono infinite e questo è

Chi comincia per gioco,

poi continua sul serio.

Ecco Electron: è il nuovo personal computer della Acorn, distribuito oggi in Italia da Ricordi. Appena lanciato sull'esigentissimo mercato inglese, è volato ai primi posti nelle classifiche di vendita.

Utilizza il famoso BBC BASIC, così versatile ed efficace da essere stato adottato nelle scuole britanniche per l'insegnamento dell'informatica.

Ha 32 Kbytes di ROM e 32 Kbytes di RAM, ed una grafica sofisticatissima: 7 modi fino a 640x256 punti, 80 colonne x 32 righe di testo, 8 colori fissi e lampeggianti, gestione video a finestre indipendenti: tutto accessibile da BASIC, e facilitato da molto software dedicato e da una tavoletta grafica.

Il suono è emesso da un altoparlante incorporato: il BASIC BBC permette di gestire in modo semplice la sintetizzazione dei suoni su 4 canali indipendenti.

Oltre al manuale d'uso, Electron è corredato di un libro, "Comincia a programmare con Electron", che insegna in modo chiaro e molto stimolante come redigere programmi in BBC BASIC, secondo un approccio strutturato usato anche dai programmatori professionisti.

Sarete così messi in grado di portare a termine anche programmi complessi.

Electron ha una vera tastiera fornita di 56 tasti tutti dotati di autoripetizione, maiuscole e minuscole, 10 funzioni programmabili e 29 parole-chiave per programmare in fretta e senza errori.

La biblioteca software di Electron, curata da Ricordi e Paravia, vi offre programmi educativi per lo studio - dalle elementari alle superiori - e applicativi per il lavoro, esemplari per funzionalità e semplicità d'uso. I videogames sono tanti ed eccellenti.

Electron nasce da una nuova concezione del personal computer per uso privato, ed è molto più versatile di un home computer, molto più economico di un computer professionale.

Acorn e Ricordi, presentando Electron, vogliono offrirvi una macchina costruita per durare, per divertirvi e per esservi utile.

Una macchina che vi accompagnerà nei prossimi anni, senza invecchiare, secondo le tradizioni europee.

DATI TECNICI:

- Microprocessore 6502 a 2.5 MHz
- Memoria 32K ROM - 32K RAM
- Testo: 80x32 colonne
- Grafica: 7 modi, fino a 640x256 punti
- Colori: 8, fissi e lampeggianti
- Tastiera: QWERTY 56 tasti - 10 ridefinibili - 29 tasti/funzione BASIC
- Suono: altoparlante pilotato da 4 canali software gestibili in BASIC
- Linguaggio: BBC BASIC
- Collegamenti: TV colori UHF canale 36 - Monitor RGB - registratore a cassette (controllo movimento) - porta espansione 36 poli
- Dimensioni: 340x65x160 mm.
- **Il software è a cura di Ricordi e Paravia**
- Distribuzione generale: G. Ricordi & C. SpA, Divisione Computer, via Salomone 71, Milano, tel. 02/5082 (10 linee). Per la scuola media inferiore e superiore: Paravia, Corso Racconigi 16, Torino, tel. 011/779166.

RICORDI

TESTA PELLA ROSSETTI

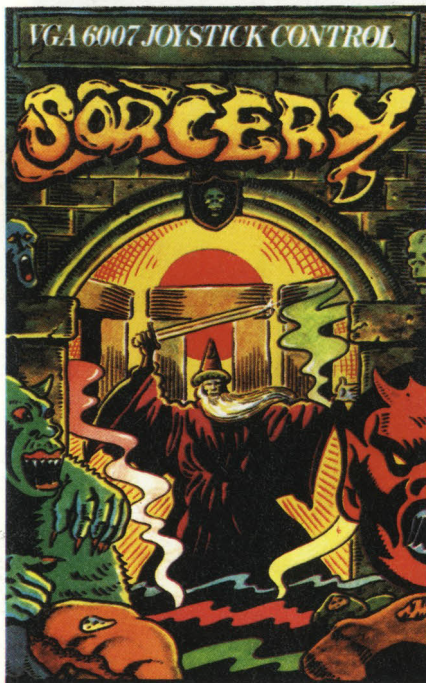
senz'altro un aspetto che arricchisce il gioco.

CONCLUSIONI

Questo gioco è, nonostante la poca memoria a sua disposizione, geniale, soprattutto perché per ottenere l'oro e alcuni oggetti vi costringerà a fare ragionamenti pazzeschi e proposte allucinanti.
Oltretutto alcune decisioni, apparentemente logiche, possono portare a conseguenze spesso disastrose e imprevedibili. È questo uno dei lati più divertenti del gioco.

Stefano Tucciarelli

SORCERY

Magia
Sistema provato: ***CBM 64***
Compatibilità: ***Commodore 64***
Prodotto da: ***Virgin Games***
Supporto: ***Cassetta***
Prezzo: ***24.000***

Così ci risiamo. Eravate un mago tranquillo, pacifico che si divertiva nel suo regno. Certo che il vostro castello non era dei migliori però potevate fare tutti gli esperimenti che volevate e... era così confortevole.

Poi è arrivato quel maledetto Necromancer. Tutti i tuoi colleghi uccisi e i tuoi sudditi sottomessi ad una grigia servitù dopo che eri stato così buono con loro.
Sei sempre stato un po' pigro, ma le idee e le forze non ti mancano. Così sei pronto ad affrontare i demoni per raggiungere Stonehenge e liberare il regno dall'infido Necromancer.
Anche noi siamo pronti a guidarvi nel mondo di Sorcery, nuovo gioco ampliato, rispetto alla versione originale per lo Spectrum, e adattato al Commodore 64 dalla 'Gang of Five' per la ormai mitica Virgin Games.

IL GIOCO

Sorcery è un gioco d'azione e d'avventura con 17 schemi, richiede l'uso del joystick ed è realizzato con il nuovo sistema di caricamento veloce stile Spectrum, chiamato 'flash load'.
Obbiettivo della missione è raggiungere Stonehenge e porre l'oggetto magico, che renderà libero il mondo, sull'altare.
Durante il vostro viaggio nella parte inferiore dello schermo vi viene indicato dove vi trovate, cosa state trasportando e la vostra energia.
A destra invece c'è una specie di cronometro, un disegno di Stonehenge e la zona da raggiungere alla fine, che scompare col passare del tempo.
Inutile dire che dovrete compiere la missione prima che il disegno scompaia dallo schermo pena la vostra morte.
Un altro modo per terminare il gioco anzitempo è terminare l'energia durante i contatti con i demoni.
Sono tre i nemici da affrontare: un fantasmino che vi segue con la lingua penzoloni, una specie di maschera senza espressioni ed un sinistro personaggio con indosso un saio.
Ognuno di questi può essere eliminato da un oggetto preciso trovato lungo uno dei 17 schermi.

COMANDI E OGGETTI

Il mago viene guidato dal joystick in tre direzioni: alto destra sinistra. In basso il mago va automaticamente.
Per catturare gli oggetti bisogna salirci sopra e premere il pulsante di sparo. Non potete trasportare più di un oggetto alla volta.

Alcuni hanno un uso specifico da scoprire e scompaiono una volta utilizzati. Per esempio la spada serve per uccidere il personaggio con il saio ed una volta usata la perdete.
Il punteggio premia il vostro viaggio. Più nemici uccidete e maggiore mosse esatte realizzate maggiore sarà il vostro punteggio.

CONSIGLI

Vi confesserò che sono molto imbarazzato e che vi svelerò ben poco di questo appassionante gioco perché come tutte le avventure la cosa più bella è la scoperta.
Ad ogni modo per prima cosa ricordatevi che ogni oggetto ha una sua funzione e deve essere usato nel posto giusto. Se perdete un oggetto che magari vi servirà per aprire un varco da qualche parte state pur certi che non farete e non otterrete molti punti. Quindi occhio all'oro, ai bastoni, alle candele, o alla luna e cercate le chiavi.
Inoltre fate attenzione alle insidie naturali come acqua e sabbie mobili. Se siete in difficoltà con l'energia ricordatevi che due grossi pentoloni, contenenti una pozione magica vi aiuteranno a tornare fortissimi.

CONCLUSIONI

Come arrivare a Stonehenge? Beh qui è abbastanza facile. Quale oggetto porre sull'altare? Non vorrete mica che vi risparmi ore e ore di attenta ricerca davanti al video! Solo se siete sull'orlo dell'esaurimento nervoso telefonateci. Vedremo cosa possiamo fare per mettervi sulla buona strada.

Alberto Rossetti

POSSIEDI IL TI-99/4A E SEI ALLA RICERCA DI SOFTWARE?

Approfitta dell'offerta J. *soft!*

In seguito alle sempre più numerose richieste di programmi da parte dei possessori dell'home computer TI-99/4A, mettiamo a disposizione degli interessati un vasto assortimento a prezzi estremamente contenuti L'offerta è valida fino ad esaurimento delle scorte. Prima ordini, più sei sicuro di ricevere quanto desideri.

Programming Aids 1 - (Aiuto alla programmazione)
Cod. DTXSX04 - L. 14.000

Mette a disposizione gli ausili per potenziare il linguaggio BASIC TI. Comprende le seguenti possibilità: "CATALOGARE DISCHI", "DISPLAY AT", "ACCEPT AT", "SCREEN PRINT (per la stampa su carta dello schermo)", "LOWERCASE (per la creazione di un set di lettere minuscole)", "2nd ASCII (per la costruzione e l'utilizzo di un secondo set di caratteri)", "CHAR-DEF (per realizzare e facilitare la definizione dei caratteri)".

Configurazione richiesta: A
Configurazione raccomandata: D + E

Blackjack e Poker
Cod. DTXMX04 - L. 25.000

Partite di carte simulate col computer, che vi consentono di puntare le somme dei vostri desideri. Possono partecipare fino a quattro giocatori

The Attack (Attacco)
Cod. DTXMX25 - L. 25.000

Vi attende il ruolo di capitano di un'astronave in una regione spaziale infestata da "spore" ed "etraterrestri" che vanno distrutti.
Manovrate l'astronave per evitare gli extraterrestri e lanciate missili per annientare il nemico.

Configurazione raccomandata: B

Hunt the Wumpus (Caccia la Mostro)
Cod. DTXMA 12 - L. 25.000

Una caccia emozionante in un dedalo di caverne e gallerie. Cercate la tana del Mostro evitando i pericoli in agguato lungo il percorso. Soppesate e vagliate attentamente gli indizi per completare questa missione pericolosa.

Configurazione raccomandata: B

Personal Report Generator (Generatore rapporti e archivi personali)
Cod. DTXTX01 - L. 68.000

Permette di creare, edit e stampare lettere e rapporti di routine con i dati ricavati da un archivio creato esclusivamente con i moduli "Gestione dati personali (cod. DTXGX01)" "Dati Statistici".

Configurazione raccomandata: A o C D + E

A - MAZE - ING
Cod. DTXMX03 - L. 25.000

Se vi piacciono i labirinti, ecco il gioco per voi.
Opzioni diverse vi offrono una grande varietà di situazioni. Da semplici dedali alla caccia al topo. Tredici opzioni con 5.200 variazioni possibili.

Configurazione raccomandata: B

Blasto
Cod. DTXMX05 - L. 25.000

Un carro armato (o due, a seconda del numero dei giocatori) entrano in lizza per far saltare un campo minato, evitando nel contempo i tiri dell'avversario. Una corsa velocissima contro il cronometro allo scopo di colpire il massimo numero di mine. Attenti a non colpire le mine se siete troppo vicini, altrimenti dovrete ricominciare da capo.

Configurazione raccomandata: B

Munch Man
Cod. DTXMX16 - L. 45.000

Manovrate il Munch Man attraverso un dedalo e cercate di raggiungere uno stimolatore prima di venire divorati dai quattro Hoonos che stanno incalzando il Munch Man. Segnate punti collegando i passaggi con una catena continua oppure catturando gli astuti Hoonos mentre il Munch Man si ricarica con 10 stimolatori.

Configurazione raccomandata: B

Tombstone City: 21 secolo
Cod. DTXMX28 - L. 25.000

Vi trovate in una città fantasma del Far West nel XXI secolo, minacciata da un'orda di invasori verdi. Avanzate con la vostra pattuglia su carri coperti tipo Far West, cercando di arrestare i verdi "morgs".
Gioco velocissimo per una persona, Tombstone City mette alla prova la Vostra abilità strategica e la prontezza di riflessi.

Configurazione raccomandata: B

Market Simulation (Simulazione di mercato)
Cod. DTXIX07 - L. 14.000

Due giocatori si trovano in concorrenza d'affari. Scegliete quanta pubblicità fare, quanti pezzi volete produrre, ecc. ed attendete i risultati.
I mutamenti economici e sociali rendono estremamente realistico questo gioco istruttivo.

Configurazione richiesta: A

Othello
Cod. DTXMX20 - L. 35.000

Questo antico gioco di strategia impegna a fondo anche i giocatori più smaliziati. Un gioco da scacchiera che si impara in pochi minuti ma che richiede... una vita per dominarlo. Per strateghi di tutte le età.

Oldies but Goodies (Vecchi ma buoni) - Gioco II
Cod. DTXMX19 - L. 14.000

Una serie di giochi, che include Hammurabi, Hidden Paris, Peg Jump, Cerchi e croci tridimensionali e Word Safari.

Configurazione richiesta: A

Zero Zap
Cod. DTXMX34 - L. 18.000

Flipper computerizzato dal ritmo rapido, con effetti sonori e di illuminazione. Potete creare voi stessi il campo di gioco.

Personal Record Keeping (Gestione dati personali)
Cod. DTXGX01 - L. 68.000

Permette di creare, mantenere ed utilizzare un sistema d'archivio computerizzato, utile e comodo per molte applicazioni, fra cui inventario domestico, scadenze manutenzione autovettura, cartelle cliniche, oltre a un mezzo di consultazione completa per compleanni, onomastici, anniversari e altre date importanti.

Configurazione raccomdandata: A o C D + E

Connect Four (Filetto)
Cod. DTXMX08 - L. 25.000

Un impegnativo gioco di strategia verticale. I giocatori devono riuscire a collocare quattro contrassegni consecutivi in senso verticale, orizzontale o diagonale.

Hangman (Il carnefice)
Cod. DTXIX06 - L. 25.000

Il giocatore cerca di scoprire la parola segreta e ogni volta che sbaglia, si avvicina maggiormente alla forca. Potete usare 200 parole programmate in inglese oppure crearne 60 nuove.

Configurazione raccomandata: A

Yahtzee
Cod. DTXMX33 - L. 25.000

Emozionante gioco di dadi che alla strategia abbina elementi di fortuna. I giocatori accumulano punti se escono certe combinazioni.

Configurazione:

A - Reistratore a cassetta e cavetto di collegamento
B - Telecomandi a filo (coppia)
C - Memoria a dischi comprendente una scheda comando dischi e un comando dischi
D - Scheda interfaccia parallela o seriale RS232
E - Stampante a matrice (o altro tipo di stampante)

e inoltre 5 libri in lingua originale, estremamente utili per il tuo TI 99/4A:

Editore ARC soft - autore L. Turner:

101 Programming Tips & Tricks for the Texas Instruments TI 99/4A Home computer.
Cod. BASC001 - L. 20.000

36 Texas Instruments TI99/4A Programs for Home, School & Office
Cod. BASC002 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Games Programs
Cod. BASC004 - L. 20.000

Texas Instruments Home Computer Graphics Programs
Cod. BASC003 - L. 22.000

Editore GRANADA - autore G. Marshall:

Get more from the TI99/4A
Cod. BGRC001 - L. 15.000

Ritaglia ed invia a J. soft il tagliando sotto riportato, debitamente compilato in ogni sua parte.

Spett. J. soft - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-6880841-6880842-6880843-683797

Ordino il seguente software/libri per il TI-99/4A:

cod. ....cod. ....cod. ....
cod. ....cod. ....cod. ....
cod. ....cod. ....cod. ....

per un totale di L. .... + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

☐ pagherò in contrassegno al postino
☐ allego assegno (o contanti)
☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J. soft (allego ricevuta)

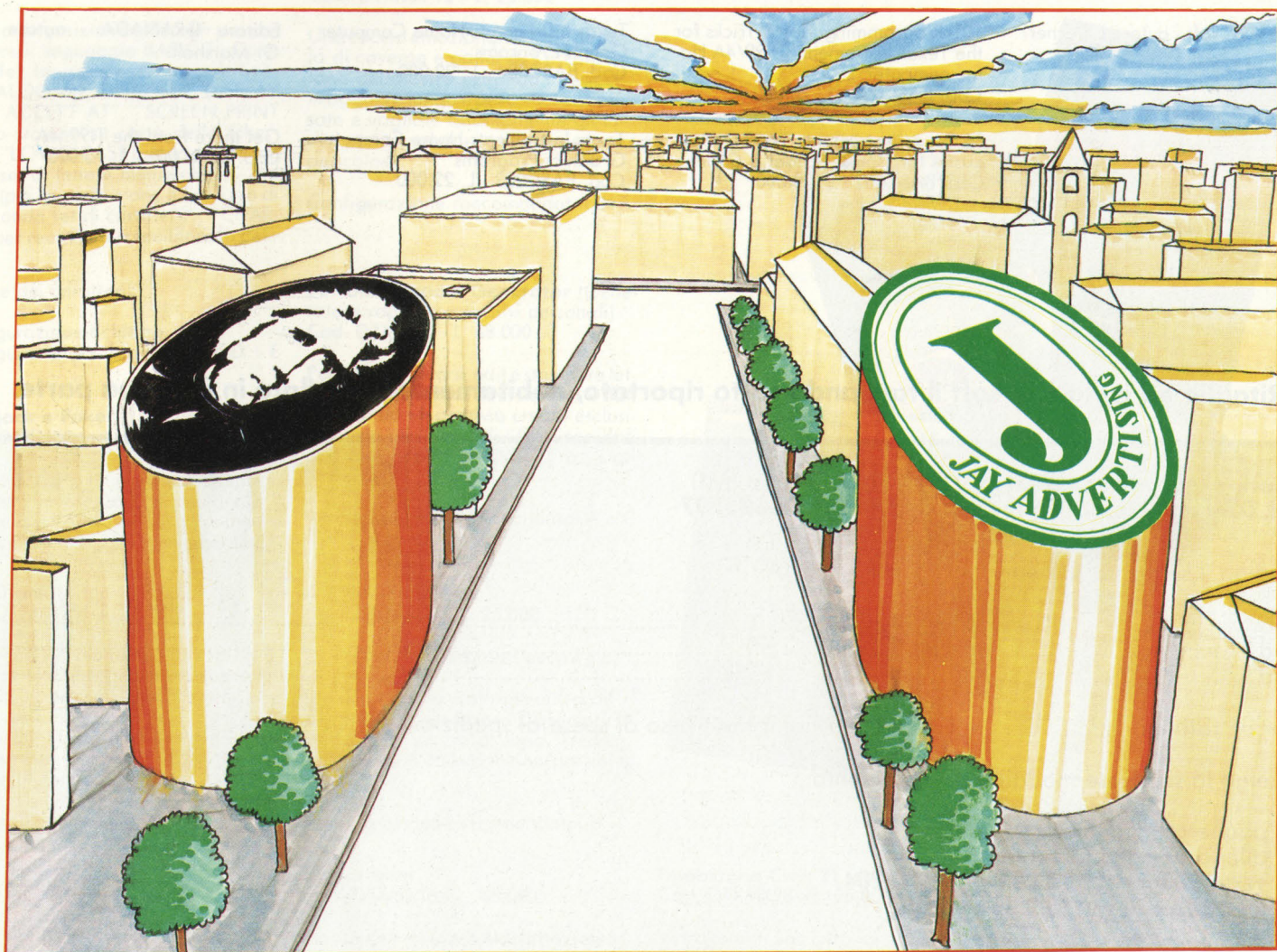
Nome ....

Cognome ....

Via .... n. ....

CAP .... Città .... Prov. ....

DAL 1° DICEMBRE 1984

J. ADVERTISING E JACKSON PIU' VICINI!

Dal 1° dicembre 1984 J. ADVERTISING, concessionaria esclusiva di pubblicità per tutte le riviste del Gruppo Editoriale Jackson, Computer Publishing Group e J. Soft ha cambiato indirizzo. Il nuovo indirizzo è:

J. ADVERTISING s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. 02/6882895-6882458-6880606

a cura di Maurizio Miccoli

DONKEY KONG 3

(NINTENDO)

Sembra proprio che il divorzio tra Mario e Donkey Kong sia definitivo: dopo essersi combattuti accanitamente dividendosi equamente il ruolo di "cattivo" (in DONKEY KONG il nostro scimmione aveva rapito la fidanzata di Mario, in DONKEY KONG JR. era Mario che aveva ingabbiato il povero DK e che cercava di impedire a DK Jr. di liberare il suo papà), c'è stata una prima "separazione" in MARIO BROS.

Il nostro "piccolo grande uomo" era impegnato nell'ingrato compito di disinfestare la sua magione da un'orda di stravaganti animaletti, aiutato solo sporadicamente dal suo fratellino, Luigi.

Ora, il vecchio DK si è cercato un nuovo avversario, Stanley, agguerritissimo giardiniere ben deciso a difendere le sue delicate aiuole dalle zampacce di DK e da uno sciame di noiosissimi insetti, che cercano di "scippargli" i suoi meravigliosi fiori.

IL GIOCO

In effetti sembra che il nostro scimmione cominci a perdere colpi: non si impegna più in prima persona nella lotta, si limita a dare una piccola scossa ai favi per sollecitare i perfidi insettacci affinché ci piombino addosso per eliminarci.

Ma non dobbiamo fidarci troppo delle apparenze: se ci occupiamo solo di respingere l'assalto degli insetti, vedremo il "buon vecchio" scivolare lentamente giù dalle liane ove è appeso, e saltare giù per dare una manica di botte al nostro Stanley; è una scenetta realmente molto divertente e vale la pena di buttar via un omino per vedere la grinta con cui DK percuote il nostro eroe a mo' di tamburo ("vi faccio vedere io chi è il vecchietto da mandare in pensione", sembra dire con un ghigno il nostro Donkey).

Vediamo ora più in dettaglio lo scenario ove si svolge la contesa; ci sono tre tipi di quadri, che hanno una struttura centrale simile, costituita da una serie di ripiani ove si può muovere Stanley e da due liane tese, che sbucano dall'alto, alle quali è aggrappato DK, e ai lati delle quali si trovano due favi, base di partenza delle incursioni di tutti gli insetti.

Nel primo quadro i ripiani sono tre, contornati da quattro pseudo-palme color verde (due per parte), il tutto dentro una specie di serra. Nel secondo quadro i ripiani sono solo due e sotto alle liane verticali ce ne sono altre quattro poste orizzontalmente tra quattro alberi ad alto fusto. L'ultimo tipo di quadro (che compare dopo aver superato una seconda volta il primo tipo) si differenzia dal primo per il fatto che il ripiano centrale è diviso in due, per rendere più difficoltosa la salita di Stanley, e non siamo più in una serra e le palme sono di uno strano color rosso.

I ripiani permettono una discreta mobilità al nostro Staley, ma non certo quella a cui eravamo abituati nelle precedenti avventure di Mario & Donkey:

Questo DK 3 assomiglia molto ai classici "spara e fuggi". Scopo del gioco, infatti, non è altro che "sparare", con lo spruzzatore che ha in dotazione Stanley, un "magico" insetticida contro DK, sino a farlo arrivare in cima alle liane, così come ci spiega il gioco:

SPRAY DONKEY KONG TO THE TOP

Una volta spinto DK sino in cima, cadono gli alveari e il furbo scimmione capisce che è meglio cambiare aria: risale ancora le liane e scompare, facendoci quindi passare al quadro successivo. Questo almeno è quanto suc-

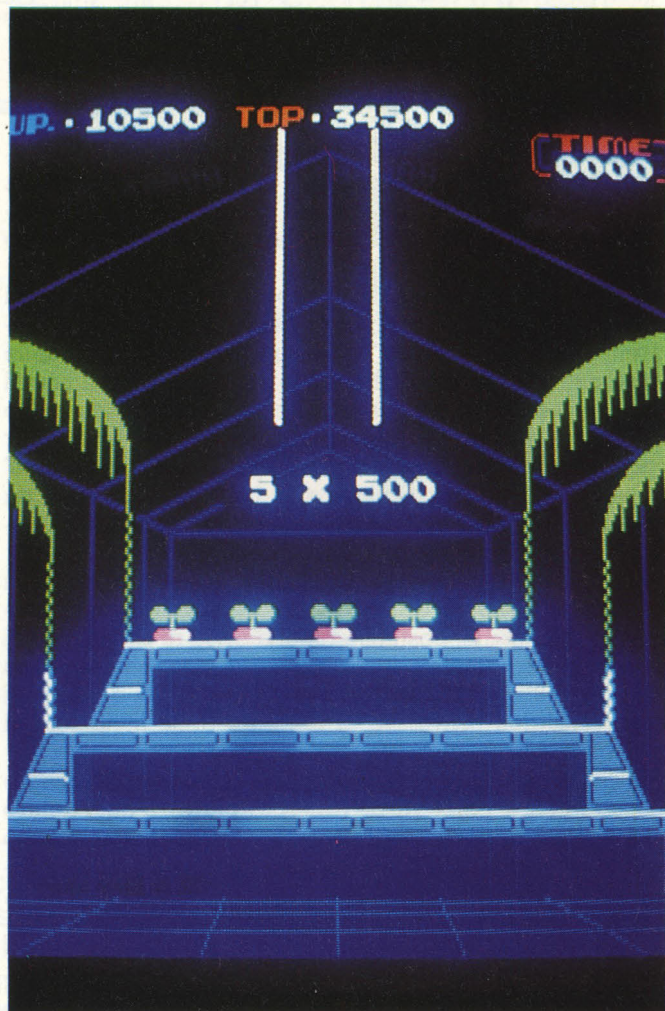
cede nel primo e nel terzo tipo di quadro.
Nel secondo tipo di quadro assistiamo ad una scenetta un poco più divertente: c'è un terzo favo che cade in testa a DK, il quale cerca invano di liberarsi, col risultato di cadere per terra; il favo si spacca in due e possiamo vedere la testa dolorante di DK, con tanto di gigantesco bernoccolo.

COMANDI

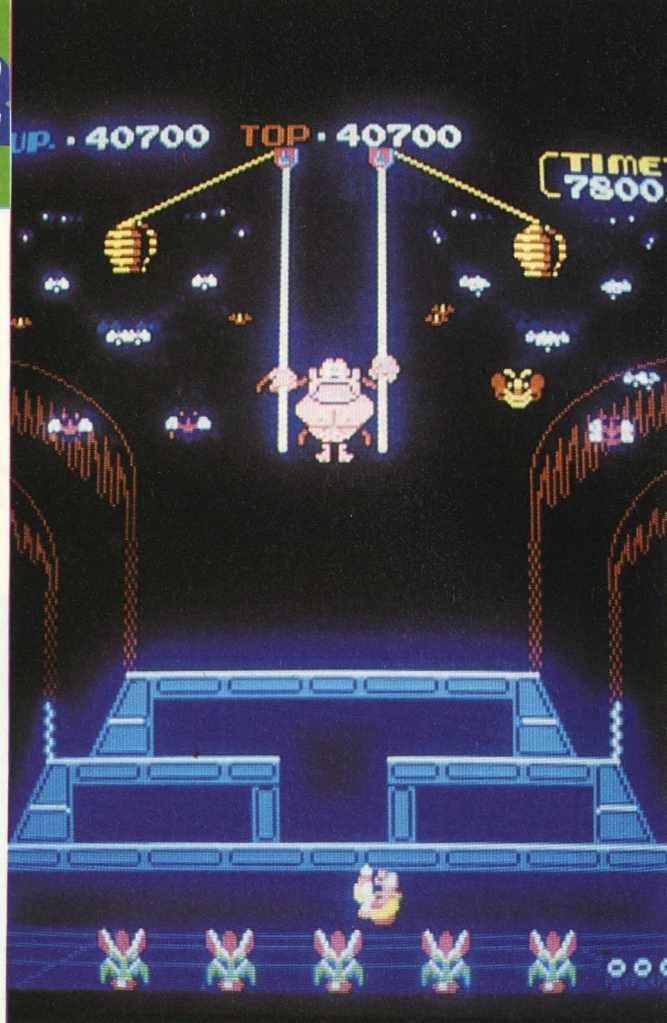
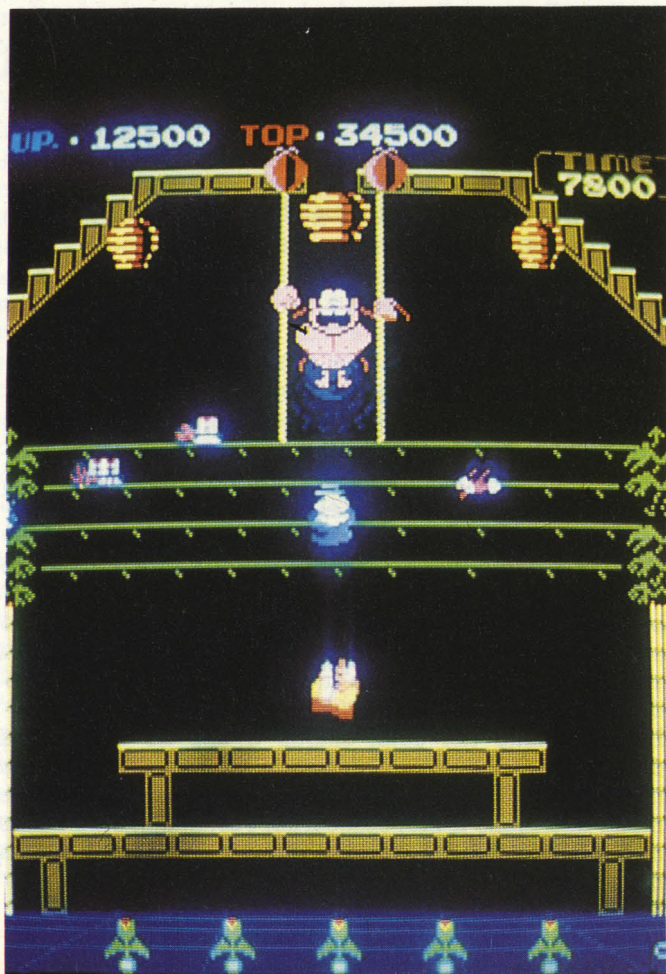
Semplicissimi: un joystick per muoversi nelle quattro direzioni, e per saltare in alto quando siamo sull'ultimo ripiano, ed un pulsante per spruzzare lo spray.

NEMICI

Pur essendo un videogioco a tempo (TIME: parte da 8000 unità e decresce di 100 alla volta), questi non recita un ruolo di grande importanza, eccezion fatta per qualche caso che si verifica nei quadri del secondo tipo.
Questo perché l'unico modo di completare quel tipo di quadri consiste, come già detto, nello spingere sino in cima DK; negli altri quadri invece è possibile optare per un'altra possibilità, cioè ci si può limitare a cercare di distruggere con lo spray tutti gli insetti che ci assalgono (non sono nemmeno tanti come sembrano: ad esempio nel primo quadro sono 28), stando nel contempo attenti a non lasciare scendere troppo DK.

Conosciamo ora i malefici insetti: per prime compaiono le api, che in verità sembrano più dei mosconi, le quali volteggiano intorno a noi a volte in maniera innocua, altre volte cercando di venirci addosso o di lanciarci contro un saettante pungiglione o di portarci via uno dei cinque fiori del nostro piccolo giardino; se non riusciamo a recuperare il fiore abbattendo l'ape mentre sta risalendo, questa si trasforma in una sorta di elica, la quale ruota per un attimo su se stessa e poi ci piomba addosso velocissima.
Un altro avversario che compare sin dal primo quadro è il verme, che nel secondo tipo di quadro va da una parte all'altra delle liane orizzontali, mentre negli altri tipi scende dalle palme e se non siamo più che svelti a ricacciarlo si insedia su uno dei ripiano ove si muove Stanley.
Col passare dei quadri entrano in lizza altri contendenti: dapprima è il turno del'ape regina, come dovuto al suo rango, necessita di due colpi per essere abbattuta (dopo il primo cambia solamente colore). Segue poi un altro insetto che si presta alle più svariate interpretazioni: chi dice sia una zanzara, chi un calabrone, chi una vespa e chi ancora un fuco (il maschio delle api). L'unica cosa

sicura è che si porta all'altezza del ripiano dove si trova Stanley, si ferma un attimo e poi lo attraversa da una parte all'altra, a una velocità non certo di crociera.
Se guardate gli schermi di presentazione di DK 3, vedrete che ce n'è uno che presenta i nemici che incontreremo e il loro relativo punteggio. Come potete constatare ci sono anche due punti di domanda, che nascondono altri due tipi di avversari: di loro non vi diremo nulla, tranne che si incontrano uno dal 12° quadro e l'altro dal 18° in poi.
A voi il gusto della scoperta!

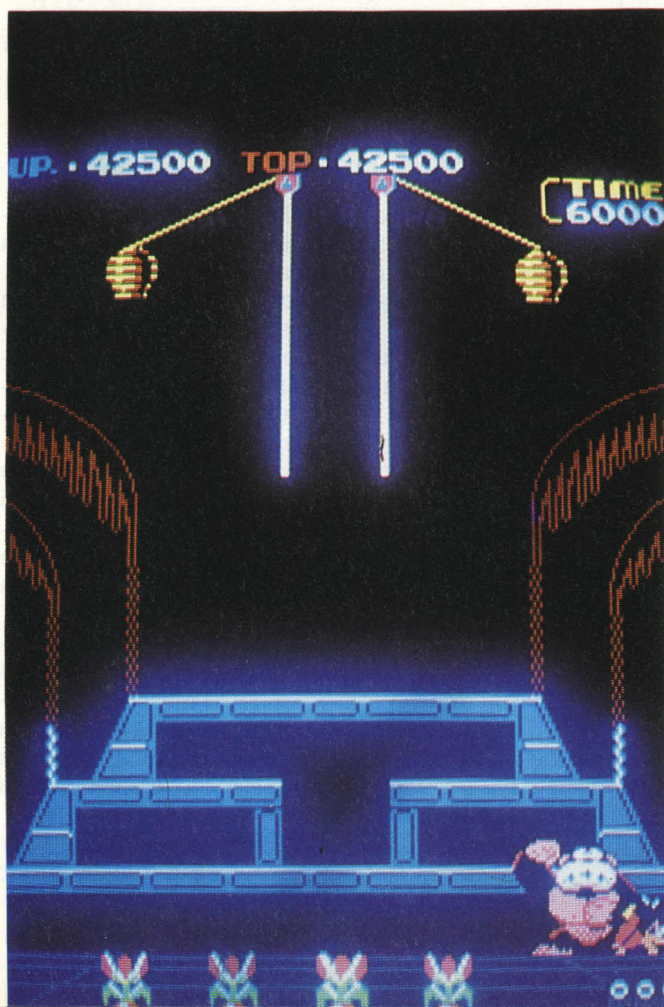
PUNTEGGIO

Come in DK e in DK Jr., anche qui alla fine di ogni quadro viene accreditato il TIME residuo; però oltre a questo si può ottenere un bonus di 500 punti per ciascun fiore salvato dalle grinfie delle voraci api e un PERFECT BONUS di 2000 e di 500 punti nel caso salviamo tutti i cinque fiori.
Naturalmente anche quando "polverizziamo" un avversario otteniamo dei punti: ogni ape vale 100 punti, quando ha catturato un fiore 400 e quando si è trasformata in elica 700; l'ape regina vale 400 punti quando scende da sola, 700 quando è scortata da una ape e 1000 se la scorta è di due api.
Il "fuco" vale 200 punti, il verme 300 e i "punti di domanda" (speravate che ci tradissimo, vero?) rispettivamente 400 e 700 punti.

STRATEGIA

DK 3 può essere giocato in due maniere differenti:
o rischiare molto, stando sul ripiano più alto per spingere subito su' DK, o giocare "di conserva", stando più accorti ed eliminando tutti gli insetti che escono dai favi.
La cosa migliore da fare è cercare di miscelare le due strategie: infatti oltre al fatto che il secondo tipo di quadro si può terminare soltanto spingendo su DK, c'è l'opportunità di ottenere un SUPER-SPRAY, che ha in custodia Donkey, il quale lo lascia cadere quando lo spingiamo sino a circa metà delle liane.
Per ogni Stanley abbiamo la possibilità di ottenere solo un SUPER-SPRAY; conviene quindi farlo cadere e poi raccogierlo per utilizzarlo solo in caso di estremo bisogno, in quanto ha un potenza incredibile che ci consente di spingere su con pochi colpi DK e di eliminare in un attimo tutti i nemici (compresi i vermi).
Una votla esaurito il S-S (le "spruzzate", che prima assomigliavano a dei favi, diventano delle nuvolone e poi delle nuvolette) conviene mettersi sulla difensiva e superare i quadri eliminando gli insetti, stando attenti a non far scendere i vermi e a non far cadere DK (due segnali ci avvisano del pericolo: la musica cambia e DK rimane appeso solo con una mano).
Per quanto riguarda il secondo tipo di quadro, non dobbiamo preoccuparci molto degli insetti (ne scende uno ogni tanto), ma di DK, il quale si diverte a lanciare coco-

meri con questo ritmo: uno contro un favo (ed esce un insetto) e uno contro Stanley (quindi il caro scimmione non è poi così innocuo come sembrava!). Bisogna quindi cercare di sfruttare l'intervallo tra un lancio e l'altro per spingere su lo scimmione, cercando nel contempo di addormentare i vermi che passeggiano da una parte all'altra delle liane orizzontali. Conviene farlo quando hanno passato il punto centrale ove si trova DK, così da avere più tempo a disposizione per spruzzare Donkey.
Un'ultimo consiglio: se proprio non potete evitarlo, lasciate pure che le api catturino anche tutti i fiori, perché non vale la pena di rischiare inutilmente una vita, dato che non esiste nessuna penalizzazione supplementare e al quadro successivo avremo a disposizione altri cinque fiori.

CONCLUSIONI

DK 3 ha quattro livelli di difficoltà e si può regolare con 3, 4, 5 o 6 Stanley iniziali, più uno extra a 30000, 40000 e 5000» punti (o nessuno).
Il gioco presenta interessanti novità rispetto agli "antenati", anche per quanto riguarda sonoro e grafica. Qualcuno potrebbe avere visioni apocalittiche di un mondo dominato dagli insetti, già qualche pessimista pronostica: presto o tardi i "cari animaletti" useranno il DDT solo come cibo!

EXERION

(JALECO)

Tra i tanti videogiochi che annoveriamo nella nostra esperienza Exerion è sicuramente uno dei più strampalati.
Non esiste altro viaggio nel quale il protagonista sia esso omino, astronave o mostriciattolo di qualsivoglia fatta, abbia un movimento così lento ed esasperante: le prime volte che si gioca ad Exerion non è improbabile venir colti da una sorta di mal di mare e, per molto tempo, sinché non avremo capito il gioco sino in fondo, fioccheranno improperi del genere: "e muoviti, astronavaccia della malora!" (per usare un eufemismo).

IL GIOCO

Potrebbe sembrare un freno al successo, ma i costruttori di Exerion sono riusciti a proporre un gioco nel quale si miscelano con sapienza un non so che di mitologia, di antico e di fantascientifico.
Tale miscela, unita all'originalità e alla difficoltà del movimento dell'astronave, rende attraente Exerion, dandogli quella sorta di malia che ha rovinato tanti videogiocatori.
Scherzi a parte, ciò che quasi ci costringe a giocare ad Exerion è il fatto che sembra proprio un giochino semplice, semplice, uno dei tanti giochi del genere spaziale, nei quali bisogna colpire senza farsi colpire; è quindi inconcepibile che ci lasciamo massacrare così impunemente, facendo appena qualche ridicolo migliaio di punti!

COMANDI

Prima di analizzare il gioco è fondamentale fare conoscenza con i comandi, che completano l'originalità di Exerion. Oltre ad un joystick ad otto direzioni che permette di muoverci per tutto lo schermo (spostandoci noi, non facendo spostare lo schermo), abbiamo a disposizione due pulsanti per sparare.
Questi due pulsanti sono ben diversi tra loro: uno spara due colpi alla volta, ma prima che parta una "doppietta" bisogna aspettare che giunga a segno od esca dallo schermo quella precedente; l'altro permette, invece, di sparare un colpo alla volta in rapida successione, a mo' di mitraglia.
L'unico difetto dei colpi singoli è che ne abbiamo a disposizione una scorta limitata: all'inizio sono 50 (sono indicati dopo la scritta CHARGE), per cui bisogna fare molta attenzione a non sprecarne. Fortunatamente esiste anche la possibilità di reintegrare la nostra scorta, di una unità per ciascun colpo doppio andato a segno.

PST, PSSST...

TRUCCHI, SEGRETI, CURIOSITÀ DEI VIDEOGIOCHI DA BAR

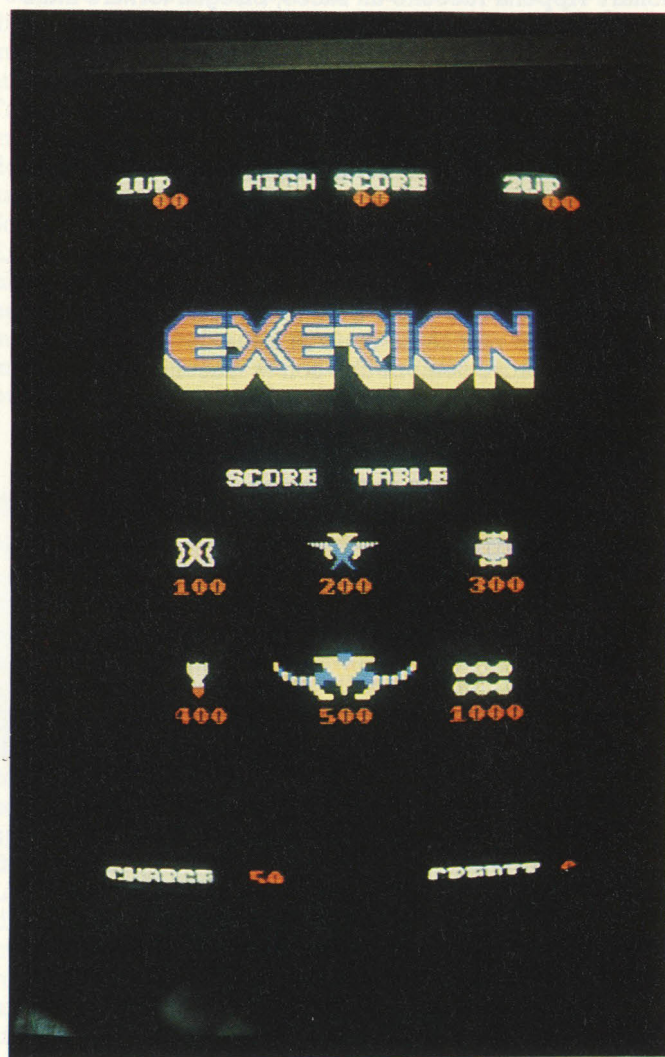
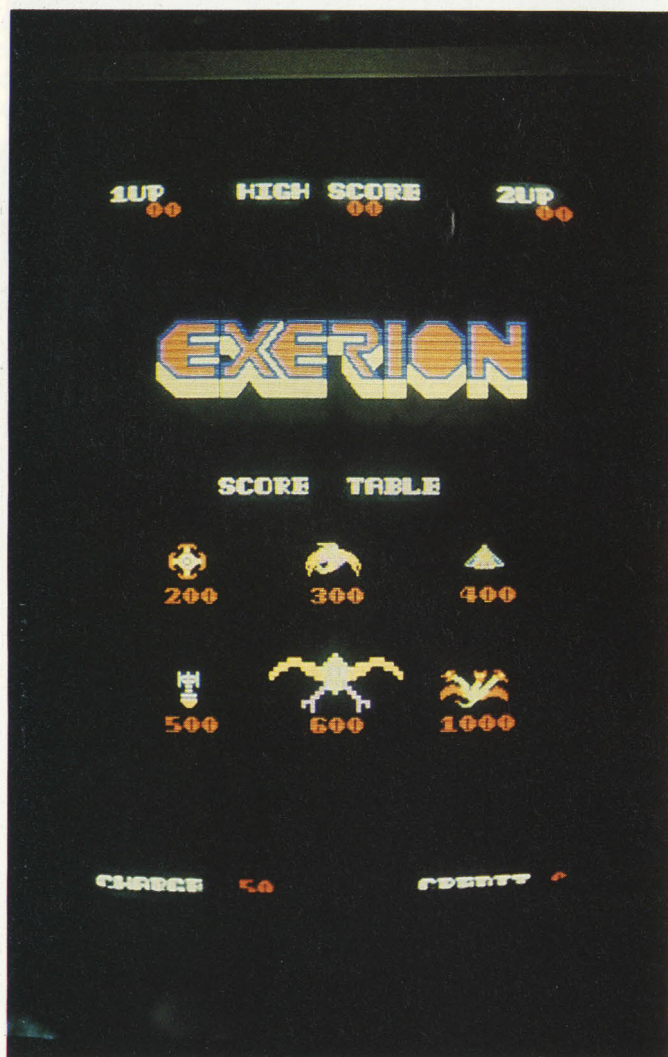
...ANCORA CHARLIE

Come avevamo profetizzato su VG 19, molti altri lettori ci hanno scritto cose nuove e non, sul terribile pagliaccio.
Naturalmente l'argomento principale delle lettere è stato il modo di vincere l'omino extra nel quadro dei leoni; abbiamo potuto così constatare che il bug che permette questo trucco pian piano sta scomparendo: sono arrivate diverse lettere che segnalano addirittura l'impossibilità di saltare i cerchi di fuoco all'indietro.
Rimanendo al quadro dei leoni, esiste una tecnica che permette di fare più punti catturando molti sacchetti di dollari. Appena raccolto un sacco, bisogna tornare indietro sino a far scomparire sulla destra l'anello di fuoco piccolo; tornando ad andare avanti troveremo quindi un nuovo sacchetto.
Questa tecnica è abbastanza valida, ma ha un difetto: non sempre è utilizzabile perché dopo il primo quadro dei leoni gli anelli di fuoco compaiono sempre più vicini tra loro e quindi bisogna saltarne qualcuno all'indietro per ottenere lo scopo desiderato.
Passiamo ora alle "notizie incerte": nel quadro dei palloni abbiamo notato che di tanto in tanto saltando due palloni alla volta riceviamo 700 o 2100 punti, anziché i soliti 500, ma purtroppo non se ne capisce bene il motivo. Sempre in questo quadro sembra che con le macchine non modificate esistesse la possibilità di saltare in un punto particolare che permetteva di arrivare sino al "GOAL" (il traguardo) senza dover saltare sui palloni.
Infine Andrea di Roma ci scrive che esiste un trucco per guadagnare un charlie extra anche nel quadro del cavallo, che consiste nel saltare sempre una sola volta sul secondo ostacolo. Alla fine del percorso compare il solito falco che al posto delle monete porta un pagliaccio extra.
Non abbiamo potuto verificare il trucco che, da quanto ci scrive Andrea, funziona sulle macchine non modificate, ma possiamo commentare che forse non è molto conveniente perché ci fa perdere molti punti. Lanciamo comunque un appello perché qualcuno ci mandi notizie più sicure riguardo a queste tre ultime particolarità di Circus Charlie.
Per concludere, un ultimo suggerimento riguardante il quadro dei trapezi da parte della già citata Maria Brigliadori (VG 19): state sempre attenti alle palline che compongono la corda del trapezio perché ad ogni ondeggiamento una di queste cambia colore e quando sono tutte mutate, Charlie fa un brutto capitombolo e perde una vita.

FREE PLAY

Molti ci scrivono chiedendoci cosa intendiamo con il termine FREE PLAY; esistono due possibilità di FREE PLAY, entrambi ottenibili modificando i già citati DIP SWITCHES (VG 14).
Nel primo caso si può regolare la macchina in maniera tale che non sia necessrio introdurre delle monete per continuare a giocare: in altre parole abbiamo delle partite gratuite (un esempio: MEGAZONE).
Nel secondo caso si può giocare con un numero enorme di vite (omini o astronavi, ecc.), normalmente 256 (il solito "numero magico").
È chiaro che un record ottenuto con questo tipo di FREE PLAy non è assolutamente omologabile!

SCENARI ED AVVERSARI

La prima impressione che si riceve giocando ad Exerion è che sia un gioco ove gli avversari si susseguono del tutto casualmente; siamo così impegnati a seguire i lenti movimenti della nostra astronave, e attirati più dallo scorrere dello sfondo, che ci dona una certa impressione di tridimensionalità, che non ci accorgiamo del movimento degli avversari.
Al contrario questo videogioco è molto schematico: la successione dei nemici è sempre la stessa (può variare leggermente solo se veniamo colpiti) e può essere suddivisa in fasi grazie alle variazioni degli scenari di sfondo.
Le fasi in questione sono 10, che si susseguono nel medesimo ordine, senza nessun aumento di difficoltà. Qui di seguito ne daremo una rapida descrizione.
1ª FASE: scenario con vulcani e montagne formate da tanti piccoli picchi. Dobbiamo affrontare delle formazioni di strane astronavi a forma di farfalla, inframmezzate da quattro piccole astronavi verdi con le ali a delta.
2ª FASE: scenario con gruppi di nuvole. Ci assalgono degli strani uccelli rapaci, simili ad arpie, rinforzate da un gruppo di altre arpie più grosse, che richiedono ben quattro colpi doppi per essere abbattute.
3ª FASE: scenario con città del futuro e grosso cartellone con la scritta JALECO. Gli avversari di turno sono dei pericolosissimi satelliti che rotolano verso di noi con traiettorie imprevedibili, con una piccola pausa concessaci da alcune formazioni di "girelle".
4ª FASE: scenario con file alternate di piramidi e di teste dell'isola di Pasqua. Ricompaiono le arpie gigantesche, con il solito "intervallo" grazie a una formazione di arpie piccole.
5ª FASE: eliminata l'ultima arpia compare la scritta:
BONUS CHALLENGE
OPEN FREE RAPID-FIRE!!
INCREASE CHARGE WITH HIT!!
Si tratta di una fase-bonus, nella quale compaiono quattro serie di mostriciattoli mai visti che dobbiamo semplicemente eliminare, senza timore di venire colpiti a nostra volta, usando senza alcuna parsimonia i colpi singoli (il contatore-CHARGE in questo frangente non funziona).
Nelle successive cinque fasi gli scenari si susseguono nello stesso ordine, cambiando però i colori. Per quanto riguarda gli avversari, al posto delle "farfalle" abbiamo

le "girelle", le arpie cambiano colore e le astronavi con ali a delta sostituiscono i satelliti.
Ultimi nemici che non abbiamo ancora visto sono una sorta di doppio manubrio con sei palle ed un mostro a tre teste, i quali si alternano, comparendo ogni 30 avversari eliminati.

PUNTEGGIO

Le farfalle valgono 100 punti, le girelle 200, i satelliti 300 e gli aerei con le ali a delta 400.
Le arpie piccole, quelle grandi e le bombe lanciate da queste ultime hanno un punteggio diverso secondo che ci troviamo nelle prime cinque fasi o nelle seconde: rispettivamente 200, 500 e 400 punti oppure 300, 600 e 500.
Esiste inoltre la possibilità di ottenere dei punti extra se riusciamo a colpire tutta una formazione o la maggior parte di essa.
Ci sono poi i doppi manubri e i mostri a tre teste, il cui valore parte da 1000 punti e si incrementa di 200 punti alla volta, sino a raggiungere i 9800 punti; da qui il punteggio riparte da zero, poi 200, e così via.
Infine ci sono i mostriciattoli della fase-bonus, i quali non valgono niente singolarmente: basta sbagliarne uno solo dei 10 di ciascuna delle quattro serie per non ottenere alcun punto; se invece si elimina tutta la serie, la prima volta si ottengono 500 punti, quindi 1000, 1500 ed infine 2000.

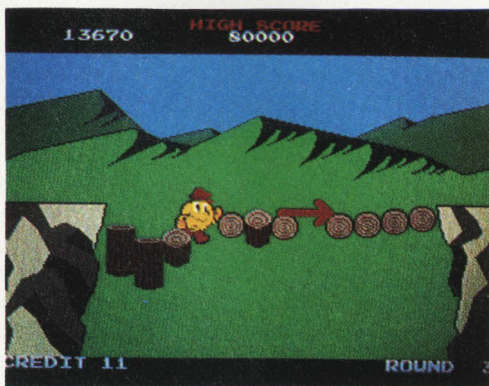
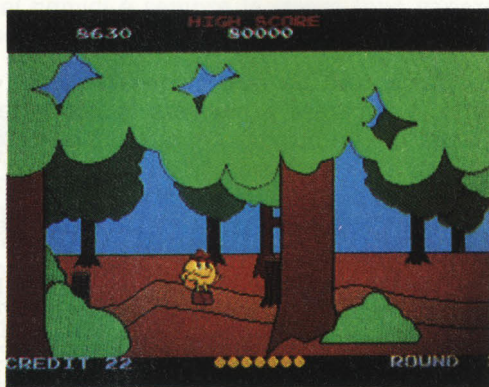
STRATEGIA

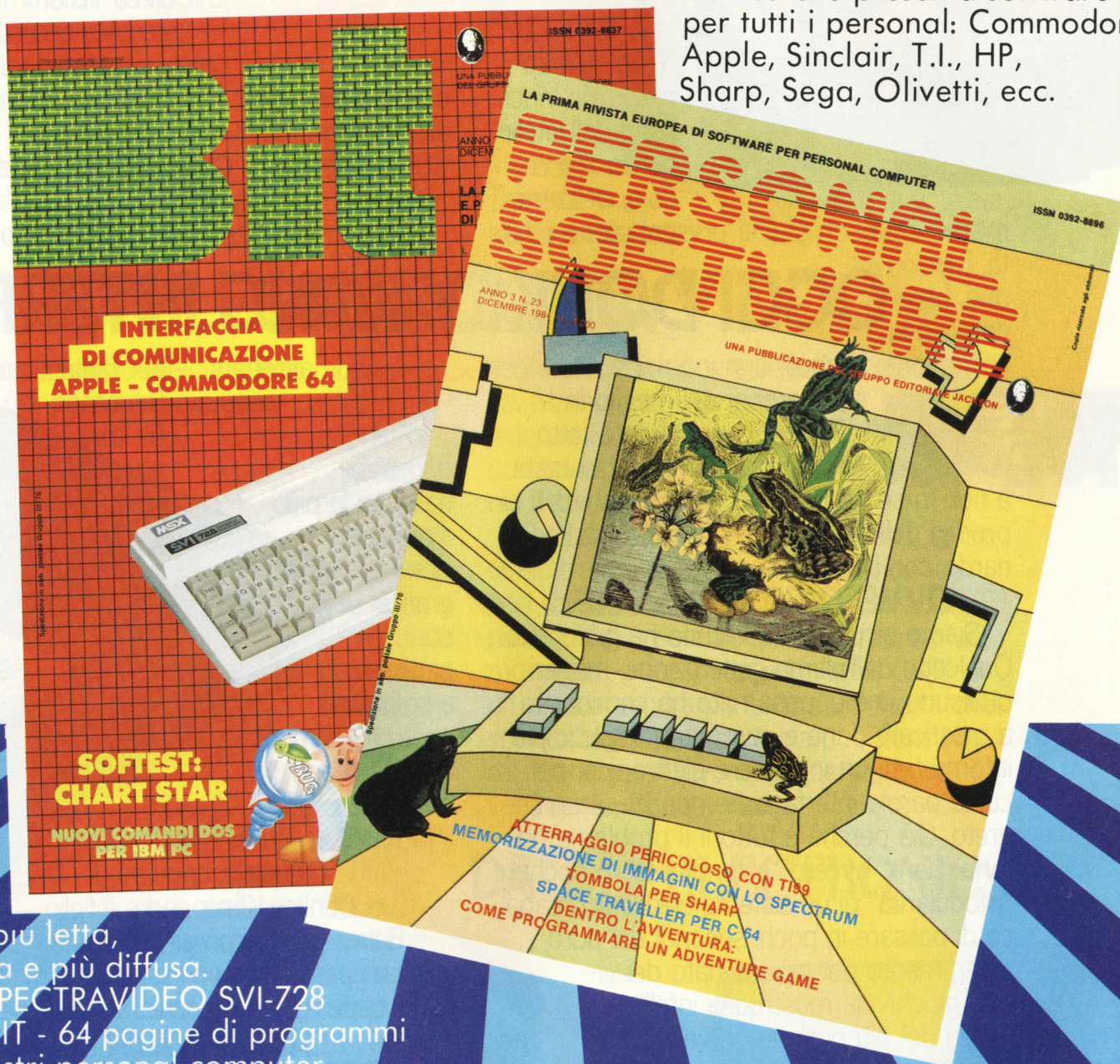
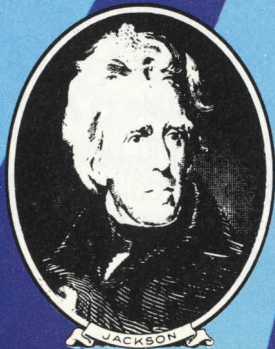
La prima cosa da fare in questo gioco, è quasi inutile dirlo, è imparare a muovere la nostra lenta astronave. Per far questo bisogna cercare di non dare mai dei colpi violenti al joystick perché se è vero che è difficile, nel senso che ci vuole una frazione di tempi più del solito, spostare l'astronave è altrettanto vero che è ancora più difficile fermarla se si va troppo veloci.
Per quanto riguarda la strategia vera e propria non si possono dare delle indicazioni troppo categoriche, vista anche la possibilità di spaziare per tutto lo schermo. Per ottenere buoni risultati è "semplicemente" indispensabile conoscere esattamente la successione di tutti gli avversari.
Se si considerano non i singoli, ma le formazioni di nemici, il nostro compito non risulta poi così improbo come sembra: in tutto (nelle 10 fasi) sono circa una settantina.
Una volta memorizzati tutti gli avversari è abbastanza agevole trovare delle posizioni che ci consentano di eliminarli con i colpi doppi, riservando quelli singoli per i momenti più impegnativi (in special modo i satelliti).
Se riuscirete a costruirvi delle specie di pattern, potrete addirittura far sparare gli avversari dove volete. Ricordate che mentre i proiettili non si possono parare, si possono eliminare le mine che lasciano le arpie piccole, i satelliti, il mostro a tre teste e il doppio manubrio: anche se non otterrete punti, incrementerete di una unità il CHARGE.
Un altro modo per incrementare la riserva di colpi singoli è colpire i mostriciattoli della fase-bonus: se ne colpiremo 39, otterremo 39 CHARGE, mentre se li elimineremo tutti e 40 avremo ben 60 CHARGE in più; ma state attenti a non colpire il mostro a tre teste, se compare nel bel mezzo della fase, altrimenti l'incremento sarà soltanto di 41 unità.

CONCLUSIONI

Conosciuti tutti i meccanismi del gioco, Exerion sembra molto facile, ma bisogna stare sempre attenti a non sottovalutarlo: basta cambiare un poco i movimenti e qualche nemico vi lancerà un proiettile imprevisto.
Per concludere qualche piccola curiosità: il punteggio si azzera, il CHARGE segna anche le migliaia di colpi singoli di scorta e i simboli che indicano il numero dei nemici abbattuti arrivano sino a 2560, dopo di che ricominciano da zero (e che ci arriva con una partita regolare?).

PAC LAND

(NAMCO)

Sì, avete letto bene: è tornato.
La pallina gialla più amata e odiata dai videogiocatori è il protagonista di un'ennesima avventura, a dire il vero ben diversa dal solito.
Proprio perché non si tratta della solita stantia variazione sul tema del labirinto (dal che avrete capito che non siamo dei pac-dipendenti: l'unico gioco della "saga di Pac Man" che ci era piaciuto era Ms. Pac Man) abbiamo deciso di darvi una breve descrizione del nuovo arrivato: Pac Land.
Pac Land è una fiaba, nella quale il nostro Pac, dotato di robusti garretti deve fare una gita, che si articola in quattro ROUND.
Per percorrere tutto un round Pac ha a disposizione un tempo limitato, indicato in basso da 10 palline gialle che lentamente si squagliano. Finita l'ultima, compare la scritta "TIME OUT" ed il fantasma blu che ci segue dall'inizio accellera sinché non ci raggiunge.
Il primo ROUND si svolge in una città incantata nella quale di tanto in tanto incontriamo macchine o aerei gui-

dati dai fantasmini. Per evitarli, possiamo saltarli o saltare sul tetto delle loro macchine, stando attenti a non atterrare sulla loro testa.
Il round termina quando arriviamo al cartellone con la scritta "BREAK OUT".
Dopo essersi rifornito di energia, Pac riparte alla volta di un deserto. Deve attraversarlo saltando alcuni cactus ed evitando i soliti fantasmi che gli vengono incontro a bordo di strani dischi volanti.
Il deserto è seguito da una foresta nella quale dobbiamo saltare i tronchi d'albero allungati sul terreno ed evitare i fantasmi che saltellano qua e là con dei trampoli a molle.
Fatta la dovuta pausa per ristorarsi, Pac deve a questo punto scalare una montagna, cercando di non cadere nei burroni e saltellando su una serie di tronchi rotolanti.
Una volta ridisceso dalla montagna deve saltare da un trampolino in maniera tale da superare un largo specchio d'acqua.
Se riesce in quest'ultima impresa (molto difficoltosa) giunge finalmente ad una porta che conduce ad una stanza piena di fiori: qui compare una stupenda fatina che dona al nostro eroe un paio di magici scarponcini.
Le strane calzature hanno la proprietà di far passeggiare Pac a mezz'aria (semplicemente tenete premuto il pulsante per saltare).
Nel quarto round Pac deve ripercorrere tutta la strada già fatta al contrario. Arrivato di nuovo all'inizio trova ad accoglierlo tutta la famiglia: Ms. Pac Man e Baby Pac Man.
A questo punto Pac riparte per il viaggio nel livello superiore, nel quale deve affrontare analoghe situazioni con i fantasmi ancora più agguerriti.
Come nel primo Pac Man, anche qui abbiamo le pillole energetiche (1 o 2 per round) che ci permettono per breve tempo di catturare i fantasmi (200, 400, 800, 1600 e 3200 punti); inoltre possiamo far punti raccogliendo i vari frutti (nel TRIP 1 le ciliegie, e così via).
Totalizziamo punti anche semplicemente... camminando; se poi al termine di un round abbiamo ancora dell'energia, questa viene tramutata in punti.
Infine un suggerimento: per far andare veloce Pac non basta spingere il joystick verso destra, ma bisogna fare una sorta di gancio alto-destra, alto-destra.
Per il momento è tutto, ma sicuramente ci sarà una seconda puntata per questo videogioco, soprattutto quando saremo arrivati alla fine, cioè al punto dove i viaggi si ripetono.

"Piacere, Donkey Kong, il big del videogame americano."

"Piacere, Leonardo da Vinci, il big dell'intelligenza, del calcolo, della memoria." Due sorrisi e la presentazione è fatta. Loro due, Leonardo e lo scimmione, simboli, ognuno nel suo campo, del meglio in assoluto, hanno subito fatto conoscenza; l'imbarazzo resta a noi, forse non ancora del tutto abituati ai prodigi dell'elettronica: "cosa c'entra Leonardo con Donkey Kong?"

OGGI DONKEY KONG INTERFAC

COLECO VISION

OVVERO, COME PASSARE...

Siamo sicuri che qualcuno ha già capito. Qualcuno dell'ultima generazione, magari; qualcuno che appena nato ha cominciato a masticare pane e computer; ragazzi, più informati di un ingegnere elettronico, per cui la parola interfacciare non ha alcun segreto. Già perchè è tutto lì il problema: "interfacciare" ovvero "estendibilità", o anche "modularità" di un sistema elettronico capace di passare in pochi secondi dal puro divertimento del più raffinato dei video giochi alla mostruosa intelligenza del più potente cervello elettronico per uso familiare mai concepito. Signori adulti, voi rimasti magari un po' indietro, aprite le orecchie: oggi si può! Si può passare...

...DAL PIU' POTENTE DEI VIDEO GIOCHI...

Un attimo! Qualsiasi quattordicenne lo sa che, dicendo il più potente dei videogiochi, stiamo ovviamente parlando di CBS Coleco Vision.

Ma qualcuno dei genitori non è sicuramente così ben informato: allora diciamoglielo subito.

CBS Coleco Vision è una consolle da 16 Kbytes – nessun altro video gioco ne possiede altrettanti – per fantastiche video avventure, anche tridimensionali, con la più alta risoluzione grafica con i più precisi e sofisticati controlli, in mondi di affascinanti come Zaxxon, Venture, Turbo, e quello, appunto di Donkey Kong, padre e figlio.

Bene, oggi, chi possiede questa meraviglia può passare con un semplice "clack" dal più potente dei videogiochi...

...AL PIU' POTENTE DEGLI HOME COMPUTER.

"Piacere, Adam." Eccolo lì, collegato alla consolle del video gioco; altri 64 Kbytes di memoria, per un totale di 80 Kbytes Ram estendibili a 144; il più potente degli home computer oggi in circolazione. Ma se è vero che la potenza non è tutto e che altret-

tanto indispensabili sono i mezzi per sfruttarla, anche qui Adam è assolutamente all'avanguardia. E' l'unico computer che funziona subito, appena installato; Adam contiene infatti già inserito un programma di "word processing", che imposta, margina, rielabora e sposta automaticamente interi paragrafi di qualsiasi testo da voi impostato. Inoltre Adam è stato studiato per pensare e parlare in un

CIA CON LEONARDO DA VINCI.

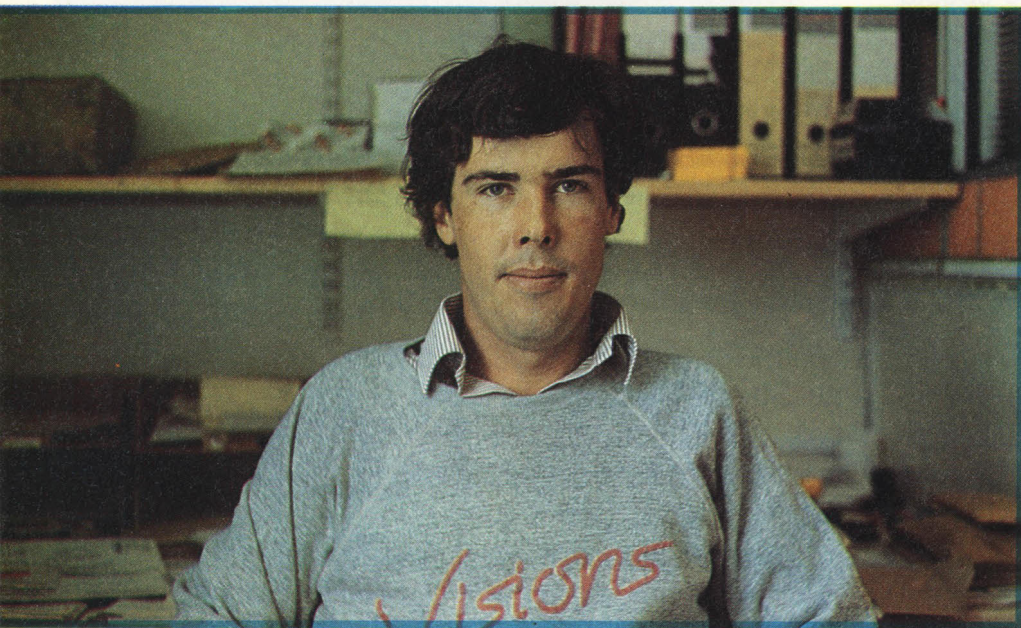
raffinato linguaggio basic e guidarvi passo per passo nel mondo dell'informatica. Poi, nell'ordine: sistema di registrazione incorporato; uno o anche due lettori digitali per cassette speciali, bidirezionali, che consentono una velocità di caricamento superiore a quella dei "floppy disk" (ogni cassetta può memorizzare fino a 250 pagine fitte di testo, per un totale di più di 500 Kbytes di memoria).

Tastiera: una sofisticata apparecchiatura, con 75 tasti a corsa precisa, che consente alta efficienza e velocità d'esecuzione. Stampante: bidirezionale, ad 80 colonne, con portacaratteri a margherita intercambiabile.

ADAM™

Questo complesso assolutamente unico di elettronica avanzata – videogioco (se non l'avete) e memoria, tastiera e stampante del più potente home computer del momento – vi aspetta nei negozi CBS ad un prezzo ancora più unico; un'offerta che solo un'altissima tecnologia può permettere. Allora, buon lavoro, Leonardo, buon divertimento, Donkey Kong.

DA CBS ELECTRONICS

VIDEO CAMPIONI

Neil Robertson 29 anni Londra

Ecco un videocampione un po' strano, ma che più videochamp di così non si può. Si chiama Neil Robertson e l'ho incontrato a Londra nella sede della sua software house. Lui è l'anima della Visions Soft, la casa di Snooker e di altri famosi videogames per il computer.
È assonnatissimo perché io, implacabile, sono arrivato lì alle nove del mattino. Ma è ugualmente molto gentile ed è contento di finire su Videogiochi una rivista italiana che già conosce.
Mi fa vedere sullo schermo un nuovo game della sua casa. Un gioco con un pinguino e una giraffa, molto dolce adatto ai più piccoli.
Dice che il mercato del soft per i bambini secondo lui è troppo trascurato: o sono giochi troppo stupidi e i ragazzini si stufano subito, o sono macchinosi e i bambini non perdono tempo ad arrovellarsi.
Qual'è stato il vostro più grande successo da quando siete in affari, gli chiedo. "Credo che sia stato BANANADRAMA, il gioco di simulazione che insegna a fare il dittatore. Bisogna tenere conto di tutti i problemi che possono insorgere: i contadini che entrano in sciopero, il raccolto che si annuncia magro, i soldi che finiscono insieme con le riserve auree.
È piaciuto molto perché diverte con il mito del comando, con le strategie del potere che naturalmente vengono messe in ridicolo. Il nome ricorda quello delle Bananarama che sono una delle band più famose in Inghilterra, conosci le loro canzoni?". Bè qualcuna si, faccio io, anche se conosco solo Cruel Summer, e naturalmente mi affretto a cambiare discorso.
Ti piacciono i giochi da bar Neil? "Bè certo! Siamo nati tutti con Space Invaders e con Asteroids, anche se a me piaceva di più Astro Battle che forse non ti ricordi. (Invece me lo ricordo benissimo, ma ho fatto finta di niente). Ora vado pazzo per i laser e stiamo cominciando a pensarci anche noi della Visions perché presto lettori domestici a prezzi accessibili saranno collegabili al computer e potranno cominciare a dare lavoro a noi del software".
"Il gioco delle consolles che mi è piaciuto di più è Zaxxon della Coleco, ma sono divertenti anche i giochi del VCS 2600, specialmente quelli della Parker, e Mario,s Bros".
Neil è di quelli che quando attaccano a parlare non la smettono più, poi quasi biascica, un po' per il sonno e un po' anche perché ha un accento scozzese, incomprensibile, anzi gli chiedo scusa se non ho capito proprio tutto quello che mi ha detto.
Mi chiede se ho già visto il gioco dell'Atari tratto dal nuovo film di Spielberg "Gremlins". Dice che è ben fatto e che avrà successo.
Gli chiedo, mentre sto per salutarlo, se posso fargli una foto. Annuisce e s'infila la maglietta che vedete, una felpa apposita per la stampa.
Mi piacerebbe averne una, ma non oso. E lui si guarda bene dal darmela spontaneamente. Speriamo che leggendo il giornale gli venga voglia di rimediare.

Nuria Fernandez Penalver 18 anni Bologna

Mi avevano parlato di lei alcuni amici delle arcades bolognesi. Dicevano di una ragazza di Madrid che ora abita in città. Sostenevano che fosse la più grande giocatrice di Galaga mai vista in giro, una specie di campionessa dell'arcade game più giocato di tutti i tempi.
Ci siamo incontrati davanti al suo game preferito, gioco che, intanto,

ha tradito per i nuovi laser, che sembrano essere la sua nuova passione. Mi spiega che per fare un buon punteggio a Dragon's Liar non è sufficiente imparare a memoria gli schermi come fanno tutti. È meglio capire il meccanismo (i buchi secondo lei sono tutti allo stesso posto) e utilizzare il principio. Di sicuro è una splendida ragazza, alta quasi un metro e ottanta, una delle regine delle sale da gioco bolognesi.
Attacco a chiederle di Galaga e le dico che ho visto Galaga due, (che non si chiama proprio così, ma tutti i gamesters lo chiamano così), in una arcade di Londra. Le comunico che mi sembra un gioco tutt'altro che facile, certo splendido, ma veloce in maniera esagerata.
"Sei mai stato a Ibiza?" mi fa. "Lì ci sono arcades enormi aperte ventiquattro ore su ventiquattro e puoi giocare i giochi americani quasi in tempo reale, arrivano dagli USA con gli aerei. L'ho visto là Galaga due e la penso come te".
Comunque decidiamo di farci un doppio vecchio giochino delle mosche. Sono un po' fuori allenamento e si vede.
Poi il modello è uno di quelli con due sole astronavi in vincita, così mi trovo presto a malpartito. Il mio turno finisce a centottantamila, lei va avanti fino a trecentomila, poi si stufa e suicida le navi.
Ma ho fatto in tempo a capire che è molto brava. Poi parliamo in italiano spagnoleggiante ed è buffo perché sembra di essere in uno di quei fumetti di Tex.
Le offro una partita a Dragon's Liar e rimango a guardare. Il dinoccoluto Brancaleone si muove sicuro con il suo joystick e affronta serpenti, mostri, ponti che stanno per cadere.
Va a scuola e frequenta l'ultimo anno del liceo scientifico. Naturalmente sarà bravissima anche se è almeno altrettanto modesta visto che non vuol dire niente. Mi chiede anche lei dell'AIVA, s'informa se la squadra per il viaggio in USA è già stata fatta, vorrebbe sapere qual'è il massimo punteggio di Dragon's e Galaga.
Poi cambiamo sala-giochi attraversando semplicemente la strada. Siamo alla Galaxy, un videogames club inaugurato pochi mesi fa. Qui i video sono tutti inscatolati nello stesso contenitore, hanno un'aria omogenea molto bella.
Si dirige verso Roller Aces che è un altro suo pallino. Incontra un mucchio di gente che conosce, sorride sempre e alza la voce per superare il crepitio degli effetti speciali.
Le chiedo se conosce Encounter, un gioco per il Commodore 64, un computer game con una grafica molto simile a quella di Roller. Il computer non ce l'ha ancora, ma pensava di prenderlo per Natale.

SPIEGACOMPUTER

Che cos'è un linguaggio

Magari all'inizio ci colpisce il fatto che una macchina possa capire termini in inglese: ben presto però gli errori in cui il computer incorre ci dimostrano che la realtà è ben diversa.
Lo zero (che il computer scrive Ø) e la lettera O significano due cose ben diverse; un computer non accetterebbe mai IO al posto di "dieci", pretendendo l'uso, invece, dei simboli 1 e Ø. Noi, al contrario, comprendiamo numeri scritti come questi: IO, 20, 30...
In realtà, il computer svolge molti compiti diversi nel tempo in cui state componendo il vostro programma. Per capire cosa avviene dentro di esso, pensiamo all'analogia esistente fra lo scrivere un programma e una... ricetta!
(a) Mia madre, che prende un foglio di carta e una biro per scrivere una ricetta nella sua lingua (il persiano), agisce come un programmatore.
(b) Scritta la ricetta, mia madre me la spedisce.
(c) Il mio lavoro consiste nel tradurre la ricetta, per poi passarla ad un'amica italiana.
(d) Seguendo la ricetta, la mia amica può preparare un dolce.
Ma le cose non sempre vanno lisce. Se io, il traduttore, non riesco a capire qualcosa, devo rispedire la lettera a mia madre con le mie domande sui punti oscuri, e attendere chiarimenti.
Allo stesso modo, mentre cucina, la mia amica italiana può accorgersi che mia madre ha dimenticato qualcosa: deve allora chiedermi di mettermi in contatto con lei nuovamente.
Scrivere un programma per computer, o fargliela eseguire, è un compito simile a quello di mia madre.
(a) Dobbiamo ricorrere all'appoggio dell'editor per scrivere le istruzioni relative ad un dato compito in un linguaggio sviluppato per comunicare con i computer: nel nostro caso, questo linguaggio è detto BASIC.
(b) Occorre quindi inviare queste istruzioni ad una unità che le traduca, usando il cosidetto Sistema Operativo.
(c) Così il testo del programma viene tradotto nel linguaggio del computer, cioè in quel codice particolare in cui si svolgono le operazioni interne: questo è il compito del compilatore o dell'interprete.
(d) La versione in codice-macchina del programma, inserita nella memoria del computer, viene infine eseguita.
È il computer stesso che riveste tutti questi ruoli, assumendo una personalità poliedrica rispetto all'utente, che, soprattutto se inesperto, può rimanerne confuso.

Come il BASIC rende la vita più facile.

Ritornando all'esempio precedente, è chiaro che le cose, per mia madre come per la mia amica, sarebbero state più semplici se si fossero trovate nello stesso luogo. Mia madre avrebbe potuto dare le istruzioni una per volta, io le avrei interpretate e la mia amica messe in pratica sotto la supervisione di mia madre. Quest'ultima avrebbe potuto aiutarci nel corso del lavoro, impedendoci di cadere in errori e sviste. Penna, carta e spedizione della ricetta sarebbero state evitate.
Parallelamente, il compito del programmatore diviene più semplice facendo interagire gli elementi del software e riducendo il numero di mediazioni.
Questo è quello che avviene battendo un ordine senza numero di linea. Tutte le operazioni precedentemente descritte avvengono contemporaneamente. Però questi comandi che non sono messi in memoria, dopo essere stati eseguiti vengono cancellati.
Quando vogliamo eseguire operazioni complesse, la cosa migliore è scrivere le istruzioni, provarle e, se necessario, modificarle. La numerazione di linea, i tasti che controllano il movimento del cursore e i tasti ⟨COPY⟩ e ⟨DELETE⟩ ci forniscono un "editor" di base.
Mediante il BASIC, abbiamo accesso al Sistema Operativo del computer. Ciò significa che possiamo ordinargli di leggere un insieme di programmi in memoria e di eseguirli.
Questo tipo di cose non ha niente a che vedere con la programmazione, ma riguarda il modo di lavorare del computer. Nei più grandi computers, vengono usati linguaggi differenti per queste differenti attività; e così esistono i programmatori e gli operatori, con compiti diversi.
Il fatto che il nostro computer usi solamente il BASIC rende le cose più facili per chi è ancora all'inizio: bisogna affrontare soltanto una "bestia nera", non un branco!
Questo approccio significa che il BASIC è un tipo di linguaggio che non consente estreme raffinatezze. Il potenziale globale dell'elaboratore è limitato dai limiti del BASIC, che è uno strumento di lavoro utilitario, facile da padroneggiare, ma col quale è difficile produrre capolavori.

Bit Bit

Scrive, suona, gioca, entusiasma

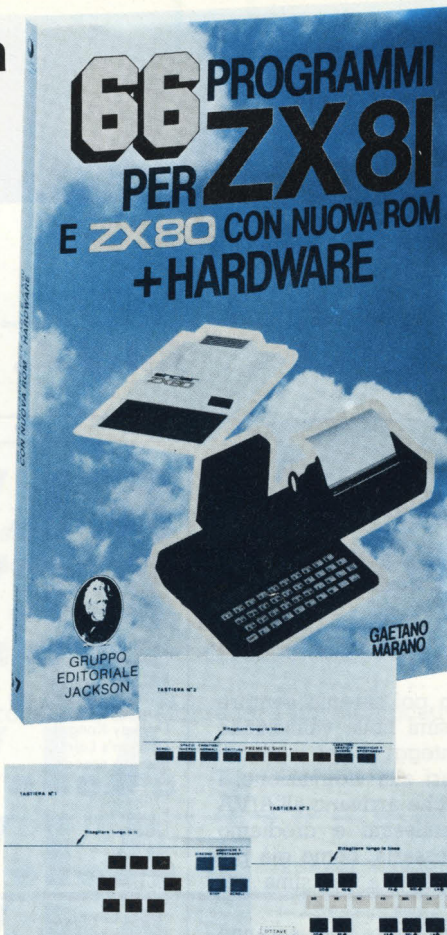
Gaetano Marano

E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE

Per le sue qualità e il suo modestissimo prezzo lo ZX 81 della Sinclair è il computer più venduto nel mondo.
Oggi, sempre con una modestissima spesa, si può imparare a sfruttare questo eccezionale strumento al limite delle sue capacità. Basta scorrere questo libro per scoprire quante cose lo ZX 81 può fare con l'aggiunta di alcuni semplici ed economici componenti. Ad esempio, tramite un semplice circuito musicale può riprodurre 50 note su 4 ottave e, sempre grazie a una modifica hardware da poche migliaia di lire, lo ZX 81 diventa anche l'unico computer in grado di conferire effetti sonori ai giochi inseriti tra i suoi programmi. Ma non è tutto. Un'altra novità di quest'opera, preziosa anche per chi possiede lo ZX 80 con ROM, è il regalo di alcune tastiere disegnate da sovrapporre a quella sensitiva dell'apparecchio, per ricavarne altre, speciali funzioni.

136 pagine. Lire 12.000 Codice 520 D

Per acquistare il volume inviate il vostro ordine a: Gruppo Editoriale Jackson Via Rosellini, 12 - 20124 Milano.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Rodnay Zaks

PROIBITO!

O come aver cura di un computer

In quanti modi si può rovinare un computer, grande o personal che sia? L'autore di questo volume ne elenca molti: alcuni dovuti a sbadataggine, altri a troppa confidenza con il mezzo, altri ancora a scarsa conoscenza dei suoi meccanismi e della loro estrema vulnerabilità. C'è, anche, un'intera parte dedicata ai sabotaggi da calcolatore: furti, spionaggio industriale, distruzione delle informazioni... Insomma un libro curioso, ma prezioso, per vivere per anni, senza problemi, insieme al proprio amico 'cervello' elettronico.

198 pagine. Lire 14.000 Codice 333 D

Per acquistare il volume inviate il vostro ordine a: Gruppo Editoriale Jackson - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano.

LA PAGINA DELLE GARE

A.I.V.A. SCOREBOARD - La classifica dei Record

D'ora in poi saremo sempre severissimi nella valutazione dei punteggi e dei tagliandi necessari alla vidimazione. I record che arrivano all'AIVA sono tantissimi e crediamo sia necessaria, come già più volte detto, la massima serietà.

Vi ricordiamo che saranno escluse le schede pasticciate, con i record CORRETTI, senza la FIRMA del gestore o con più record insieme: UNA SCHEDA = UN RECORD!

Quindi, nel vostro interesse, mandate tutti i vostri record corredati dal TAGLIANDO (o fotocopia o fac-simile), che trovate in fondo alla rivista, INTERAMENTE COMPILATO; comunque sia, anche se non farete il record assoluto entrerete in graduatoria: non ci sono solo i primi, e l'AIVA compila apposite classifiche che tengono conto di tutti i punteggi superiori ad un limite minimo, che logicamente varia secondo il gioco in questione.

Fatevi dire dal gestore il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ del gioco; ricordate che non deve essere inferiore al FACTORY (il livello consigliato dalla casa costruttrice).

Infine se volete rendere inoppugnabili i vostri record mandate anche una foto, che tra l'altro per alcuni giochi è indispensabile!

Legenda della terza colonnina:
• = gioco nuovo
□ = record nuovo

GAME	PUNTEGGIO		GIOCATORE	PROV.	TWIN GAL.	GIOCATORE	STATO	REC. SU
Ambush	591350		A. Zin.	GO	—			VG 13
Amidar	2022090		M. Miccoli	MI	18201000	J. Barrett	USA	VG 11
Blaster	—				—			VG 20
Boggy 84	435350	□	L. Moggi	PV	—			VG 18
Bomb Jack	2278430	□	G. Dimilta	FO	—			VG 19
Bump & Jump	549048		M. Campis	TO	1971000	M. Ternasky	USA	VG 5
Burger time	1543450		M. Marzaduri	BO	5882950	D Kenney	USA	VG 15
Carnival	—				221780	D. Schooling	USA	VG 2
Centipede	—				16384547	J. Schneider	USA	VG 8
Circus Charlie	873260		M. Gaspari	BS	—			VG 16
Crush roller	2514100		G. Fiorido	PN	2123840	T. Carver	USA	VG 10
Crystal castle	812138	□	W. Jagodic	TS	846547	E. Ginner	USA	—
Defender	—				79976975	C. Hoffman	USA	VG 7
Dig dug	—				4129600	K. Arthur	USA	VG 6
Donkey Kong	643100		A. Nocenti	BO	874300	B. Mitchell	USA	VG 1
Donkey Kong jr.	—				1259300	C. Frampton	USA	VG 2
Donkey Kong 3	261600	□	O. Venosta	MI	—			VG 21
Dragon's Lair	314763	□	P.V. Trebucchi	BS	558724	J. Boone	USA	VG 17
Exciting soccer	448340		E. Zanetti	MI	—			VG 16
Exerion	846400	□	G. Cerlini	RE	—		—	VG 21—
Eyes	7459400		M. Miccoli	MI	23222320	R. Elliot	USA	VG 3
Firefox	384969		O. Bellasio	MI				—
Frogger	94320		E. Zanetti	MI	442330	M. Robichek	USA	VG 1
Galaga	2894980		G. De Mare	NA	22222630	L. Dahling	USA	VG 8
Galaxy Ranger	64380		R. Pontolillo	MI				—
Guzzler	3049590		M. Gaspari	BS	431108	M. Klug	USA	—
Gyruss	33209200		G. Gadda	BO	28015900	D. Wissman	USA	VG 11
Hyper Olympic								
(solo joystick)	90210		M. Miccoli	MI	—			VG 15
(joys. + puls.)	91270		M. Miccoli	MI	—			
Hyper Sports	—				—			VG 19
Jack Rabbit	1903000	•	M. Rossi	VR	—			—
Joust (new chip)	—				101192900	R. Gerhardt	Canada	VG 6
Jungle King	—				1510220	M. Torcello	USA	VG 2
Juno first	13678490		G. S. Martino	CN	—			VG 12
Kangaroo					921800	D. Kirk	USA	VG 4
Knock Out	313200	•	M. Palma	RM	—			—
Krull	401260		M. Campis	TO	11165670	L. Daniels	USA	VG 14
Lady bug	1675230		A. Laini	BS	609900	B. Calton	USA	VG 3
Le Bagnard	121040		A. Priora	MI	—			—
Mario Bros	376760		A. Rametta	MI	—			VG 20
Megazone	982260		A. Zanetti	MI	—			VG 19
Moon patrol	409130		A. Rimicci	SV	1214600	M. Robichek	USA	VG 2
Money money	4064500		I. Vanoncini	BG	—			—
Motorace USA	3612200		E. Salardi	VR	2058100	L. Holman	USA	VG 11
Mouse trap	19650250		M. Bruni	MO	61336060	B. Bradham	USA	—
Mr. Do!	8277600	□	S. Michelotti	—	—			VG 13
Mr. Do's Castle	319460		M. Maletto	TO	308680	Y. Oda	USA	—
Mr. Do wild ride	130524		M. Campis	TO	—			—
Ms. Pac man	187940	□	A. Cavaleri	VR	701290	C. Ayrn	USA	VG 7
Naughty Boy	10928510		P. Pagani	BO	5354060	K. French	Canada	VG 18
Nibbler	100073840		E. Zanetti	MI	1000042270	T. Mc Vey	USA	VG 10
Pac Land	43210	•	M. Miccoli	MI	—			VG 21
Pengo	454000		F. Vasta	TO	1011370	R. Day	Australia	VG 4
Pole Position	—				66910	M. Klug	USA	VG 7
Pole position II	—				—			VG 17
Pooyan	1000800		M. Rossi	PI	364550	R. Marsh	USA	VG 3
Popeye	268000		M. Padroni	OR	1232250	S. Harris	USA	VG 5
Portraits	—				—			VG 12
Q+Bert	8136725		A. Garofalo	RM	32204485	M. Lee	Canada	VG 5
Qix					1666604	B. Camden	USA	VG 2
Roc'n'rope	487760		A. D'Ambrosio	RM	—			VG 9
Scramble	278170	•	F. Pullè	BO	—			—
Scrambled egg	—				—			VG 10
Sky lancer	353700		G. Giordani	VC	—			—
Space ace	569570	•	A. Ciccarelli	MI	—			—
Space dungeon	13113580		S. De Boni	VE	10505915	R. Lilly	USA	—
Star Wars	2533000		A. Priora	MI				—
Stinger	1387020	•	A. Priora	MI	—			—
Super cobra	144060		C. Conti	TO	198470	M. Brass	USA	—
Super pac man					588430	J. Azzis	USA	—
Tactician	35460		L. Rossin	MI	—			—
Tempest					11999978	D. Plummer	Canada	VG 1
The pit	141500		M. Vezzalini	MO	162500	J. Adams	USA	—
Time pilot	12344700		I. Tarantino	TO	11548400	M. Zukley	USA	VG 6
Time pilot 84	554600	□	W. Donhauser	MI	—			—
Tutankham	307200		R. Picelli	VI	—			VG 4
Tube panic	443803		E. Zanetti	MI	—			—
Up'n'down	71590		O. Bellasio	MI				—
Vanguard	342800		M. Baldi	PT	3110100	S. Williams	USA	VG 14
Vastar	1698530		M. Cassaniti	PR	—			VG 18
Video hustler	792500		M. Miccoli	MI	—			VG 20
Water Ski	98690		E. Zanetti	MI	—			—
World tennis	260250		S. Iannuzzo	TO	—			VG 3
Xevious	7009660	□	M. Borroni	MI	4000200	B. Horne	USA	VG 9
Zaxxon	—				3839550	E. Burch	USA	VG 3

LA PAGINA DEI RECORD

PER ISCRIVERSI ALL'A.I.V.A.

spedite il tagliando qui a fianco a:

AIVA
Via Ariberto, 20
20123 Milano

Spedendo 10.000 lire con vaglia postale per le spese di iscrizione.
Riceverete la tessera di iscrizione all'associazione, valida anche per tutto il 1985 e che dà diritto anche ad usufruire delle agevolazioni ARCI, e potrete partecipare a tutte le prossime iniziative, prima tra tutte il campionato italiano dei coin-op (per selezionare i videoazzurri che affronteranno i campioni dell'associazione americana).

Nome ....
Cognome ....
Indirizzo ....
Città .... CAP ....
Telefono .... Età ....
N° vaglia postale ....
Sei un videogiocatore "da casa", "da bar", o entrambe le cose? ....
....
Quante ore giochi, in media, alla settimana? ....
....
Puoi elencarci alcuni dei tuoi record più significativi?
....
....

HIT BIT

E con questo numero di VG sono stati vinti i primi 7 abbonamenti ad Home Computer... allora Gaetano, Andrea e Roberti (sono 2, non è un errore!) siete contenti? Ma altri 4 games sono entrati nella nostra Hit Bit e pare che Ciro e Fabio non abbiano intenzione di farsi precedere da nessuno!
Dimenticavo! Sono arrivate delle lettere in cui ci hanno domandato se è possibile partecipare alla Hit Bit con giochi di propria invenzione... ovviamente no, ma siccome non siamo onniscenti ed ovviamente non possiamo conoscere tutti i game computer esistenti sul mercato, non possiamo far altro che rimetterci alla vostra coscienza. Che gusto c'è a gareggiare con un gioco in cui non ci possono essere rivali?
In ogni caso la nostra giuria è composta da parecchi esperti, le redazioni di H.C. e VG saranno giudici insindacabili, perciò sarà molto difficile riuscire a portare via gli abbonamenti immeritati.
Ma da veri videocampioni quali voi siete gareggiate lealmente... e vinca il migliore!

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
China Miner (Future C.)	CBM 64	3	3.100	G. lo Cicero - Palermo
Cosmic Cruncher (Commodore)	VIC 20	–	68.070	F. Ferazza Pombia (NO)
Donkey Kong (Atari Soft)	VIC 20	–	127.800	C. Vampo - Taranto
Frogger (Sierra O/L)	Apple	2	12.500	R. Bianchi - Milano
Gorf (Commodore)	VIC 20	–	27.730	F. Ferazza - Pombia (NO)
Jawbreaker II (Sierra O/L)	Apple	3	348.000	R. Bianchi - Milano

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Jupiter Lander (Commodore)	VIC 20	3	25.800	R. Sigurtà - Napoli
Missile Command (Atari)	Atari 800	3	922.710	A. lo Bianco - Verona
Pac Man (Atari)	Atari 800	3	900.000	G. Sciascia - Grosseto
Pole Position (Atari)	Atari 800	3	101.650	A. lo Bianco - Verona
Pooyan (Commodore)	CBM 64	2	279.100	L. Delbello - Trieste
Raid on fort Knox (Commodore)	CBM 64	2	5.290	F. Mamolo - Udine
Star battle (Commodore)	VIC 20	2	17.960	C. Vampo - Taranto
Super Alien (Commodore)	VIC 20	–	15.400	M. Antonellis - Maccarese (Roma)

VIDEOGARA

Questo mese 21 vincitori e 59 game FG, ma ragazzi vi rendete conto che abbiamo ben 64 giochi in limite minimo d'ammissione?
Capisco che nessuno di voi si senta in grado di superare i 4.402.365 punti di Astrosmash, ma che nessuno di voi ci provi con Beauty & Best, Berzerk, Dracula, Sky Jinks, etc. mi pare veramente ignobile. Tornando a cose pratiche dobbiamo comunicarvi che siamo stati costretti a eliminare Space Shuttle - Activision, Triple Action - Mattel, e Calcetto - Philips, perché dopo una lunga riunione e parecchie notti in bianco (la giuria non ha potuto muoversi dall'aula fino a sentenza avvenuta), abbiamo deciso che non è possibile a tutti gli effetti stabilire con sicurezza il punteggio reale, quindi per questi 3 games niente record!
Ricordatevi i 64 giochi che aspettano solo voi, videogiocosamente vostro VG.

LA PAGINA DELLE GARE

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Air Sea Battle	Atari	FG	99	L. Trombetta - Bologna
Amidar	Parker	—	131.789	A. Corradetti - Trieste
Assault	Bomb	3	8.095	E. Cattaneo - Corbetta
Asterix	Atari	1	999.500	M. Andreasi - Bari
Asteroids	Atari	FG	99.990	E. Zanetti - Legnano (MI)
Astrosmash	Mattel	*	4.402.365	A. Bacchiorri - Faenza (RA)
Atlantis	Imagic	FG	999.990	V. Patrone - Savona
Attacco Galatt.	Philips	1	795	A. Chiari - Bologna
Auto Racing	Mattel	3	2.35	F. Cainero - Prato (FI)
Barnstorming	Activ.	*	0:32,24	F. Bassetti - Cividale (UD)
Batt. spaziali	Philips	*	30	F. Arbizzani - Bologna
Battle Zone	Atari	FG	999.000	G. florio - Palo d. Colle (BA)
Beam Rider	Activ.	—	2.543.080	E. Parlanti - Livorno
Beauty & Beast	Imagic	*	43.850-16	M. Musaragno - Maerve (VE)
Bedlam	Vectrex	2	13.800	M. Fresi - Brugherio (MI)
Berzerk	Atari	*	270.780	A. Coltraro - Trappeto (CT)
Blue Print	CBS	3	2.125	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Bobby is Going Home	Puzzy Bit	*	50.070	G. La Russa - Valenza
Bomb Squad	Mattel	2	9.760	A. Bignami - Bologna
Bowling	Atari	FG	300	F. Franzini - Milano
Bowling	Leonardo	FG	270	M. Pedone - R. Calabria
Bowling	Mattel	FG	300	S. Romano - Palermo
Bowling	Philips	FG	300	R. Bartolotti - Modena
Breakout	Atari	3	939	A. Ticozzi - C. Monferrato
Buck Rogers	Coleco	—	41.635	M. Montanari - Livorno
Burger Time	Mattel	1	1.809.200	M. Lenzi - Livorno
Buzz Bomber	Mattel	1	4.298.000	C. Montuori - Baiano (AV)
B 17 Bomber	Mattel	—	9.024	E. Barozzi - Trieste
Cabbage Patch Kids	Coleco	—	103.950	A. Pivetti - Milano
Caccia al Dragone	Philips	—	1.865	E. Giuzio - Roma
Cannibal	Philips	FG	9.999	M. Baldassini - Macerata
Carnival	Coleco	FG	99.990	S. Fuso - Milano
Casinò	Atari	FG	9.990 Poker	G. Brignolio - Torino
Casinò	Atari	FG	9.990 Roul.	G. Riccio - Piacenza
Cattrax	Leonardo	1	73.920	R. Cuttone - Catania
Centipede	Atari	2	999.999	G. Artusio - Torino
Chopper Com.	Activ.	FG	999.999	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Chopper Rescue	Creat.	—	99.900	A. Frassi - S. Lorenzo
Circus	Atari	FG	9.999	A. Landini - Legnano (MI)
Combattenti della Libertà	Philips	1	8.312	A. Scuolesi - Roma
Communist Mutants	Starpath	1	153.490	E. Apparete - Torino
Corsa a Cronometro	Philips	FG	9.999	G. Carbonara - Triggiano (BA)
Cosmic Ark	Imagic	*	100.010	D. Zambrini - Imola (BO)
Cosmic Avenger	Coleco	2	150.650	M. Caminale Sampierdarena (GE)
Cosmic Creeps	Telesys	1	57.400	M. Tabasso - Savigliano
Crazy Chicky	Creat.	—	19.190	V. Lancione - Chieri (TO)
Crazy Gobbler	Leonardo	*	236.910	R. Cuttone - Catania
Cross Force	Spectr.	2	999.900	M. Iacomelli - Milano
Crystall Castle	Atari	—	189.514	A. Bonomo - B. del Grappa (VI)
Death Star Battle	Parker	3	33.090	L. Intoppa - Roma
Decathlon	Activ.	—	13.358	E. Besta - Acqui Terme (AL)
Defender	Atari	FG	999.990	D. Oddono - Verona
Demon Attack	Imagic	FG	999.995	S. Brusasca - Torino
Dig Dug	Atari	FG	999.990	D. Pieri - Firenze
Dodge'em	Atari	FG	999	M. Fontanesi - Parma
Donkey Kong	Coleco × Atari	2	999.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Donkey Kong	Coleco × Coleco	FG	99.900	E. de Andreis - Mola di Bari
Donkey Kong	Coleco × Mattel	FG	999.900	C. Campanelli - Mestre
Donkey Kong Jr.	Coleco	—	398.100	M. Ginelli - Firenze
Dracula	Imagic	*	333.000	A. Mazzolo - Firenze
Dragon Fire	Imagic	*	329.020	G. Berri - Roma
Dragster	Activ.	*	5:84	F. Sibillano - Roma
Enduro	Activ.	*	6.149,4 28 day	S. di Luca - Limbiate
Empire Strike Back	Parker	FG	9.999	R. Bogani - Prato (FI)
Escape From M. Master	Starpath	FG	620	P. Cavina - Imola (BO)
E.T.	Atari	FG	999.999	S. Todini - Roma

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Fast Food	Telesys	FG	999.999	A. Martini - Segrate (MI)
Fathom	Imagic × Atari	2	22.199	L. Giannini - Ferrara
Fathom	Imagic × Mattel	2	11.560	M. Capone - Milano
Fire Fighter	Imagic	*	00.06	T. Gerosa - Lecco (CO)
Fishing Derby	Activ.	*	99	M. Pescioli - Pontassieve
Flipper	Philips	*	993.580	G. Terzoni - Castel S.G.
Fortress of Narzod	Vectrex	2	8.920	M. Fresi - Brugherio (MI)
Freeway	Activ.	*	37	P. Noncovich - Sandigliano
Frenzy	Coleco	3	106.340	R. Agosta - Milano
Frog Bog	Mattel	—	860	L. Barbieri - Pesaro
Frogger	Parker × Atari	1	9.825	P. Mastellari - Rimini
Frogger	Parker × Coleco	3	30.180	G. Di Stefano - Catania
Frogger	Parker × Mattel	FG	99.990	M. Mosillo - Terracina (LT)
Frogger	Starpath	*	99.880	M. Balduini - Parma
Front Line	Coleco	—	11.500	D. Falciani - Livorno
Frost Bite	Activ.	2	333.570	M. Preatoni - Varese
Galaxian	Atari	1	212.220	M. Figini - Lomazzo (CO)
Gangster's Alley	Spectr.	FG	99.990	R. Croce - Nichelino (TO)
Gas Hog	Spectr.	1	21.070	F. Gallo Selva - Quaregna (VC)
Ghost Manor	Xonox	3	247.667	G. Artusio - Torino
Golf	Atari	*	32	G. Celentano - Foggia
Golf	Mattel	*	25	F. Chiaraluce - Napoli
Golf	Philips	—	32	O. Airaghi - Bollate (MI)
Gorf I	Coleco	1	105.600	M. Capelli - Busnago (MI)
Gorf II	Coleco	*	14.960	F. Rossi - Garbagnate (MI)
Gorilla	Philips	FG	100	A. Machini - Vimercate (MI)
Grand Prix	Activ.	*	0:28,81	L. Girotti - Chiavari (GE)
Happy Trails	Activ.	1	639.434	G. Liguori - Arzano (VA)
H.E.R.O.	Activ.	2	1.000.000	G.L. Milanese - Alessandria
Horse Racing	Mattel	FG	9.999 0 errori	C. Biondi - Genova
Human Cannonball	Atari	*	7	M. Monti - Bologna
Ice Trek	Imagic	*	99.020	G. Rizza - Trapani
Infiltrate	Apollo	FG	999.975	W. Riva - Genova
Jawbreaker	Tigerv.	2	89.345	F. Pirro - Roma
Journey Escape	Data Age	*	519.100	T. Gerosa - Lecco (CO)
Laser Gates	Imagic	1	231.550	M. Brugnola - Sesto F. (FI)
Jupman Jr.	Epyx	3	999.975	M. Croci - Monza
Jungle Hunt	Atari	*	93.760	A. Bertoncini - Garignano
Kaboom	Activ.	1	479.997	D. Lorenzini - B. e Ripoli (FI)
Kangaroo	Atari	—	999.900	M. Farfariello - Villa Cortese (MI)
Keystone Kapers	Activ.	FG	1.000.000	G. Orlandelli - Parma
Killer Bees	Philips	1	40.093	F. Bortignon - Minusio
Lady Bug	Coleco × Coleco	FG	999.990	M. Pastore - Napoli
Lady Bug	Coleco × Mattel	3	274.650	M. Tedeschi - Sesto F.
Laser Blast	Activ.	FG	1.000.000	F. Giannone - Milano
Missile War	Leonardo	1	83.211	M. Fresi - Brugherio (MI)
Lock'n'chase	Mattel	FG	60.301.480	A. Spacal - Trieste
Looping	Coleco	3	999.990	F. Cainero - Prato (FI)
Lost Luggage	Apollo	*	139.309	A. Gerli - Milano
Mario Bros	Atari	2	999.990	B. Gallo Selva - Biella (VC)
Master of Universe	Mattel	—	2.616.300	M. Mosillo - Terracina (LT)
Megamania	Activ.	FG	999.999	F. Strocco - Torino
Mine Storm	MB Elec.	*	155.576	P. Comparini - Pontasserchio
Miner 2049er	Coleco	1	480.455	G. Artusio - Torino
Miniature Golf	Atari	*	40	G. Brignolio - Torino
Missile Com.	Atari	FG	999.995	P. Lugasi - S. Lazzaro
Missile War	Leonardo	1	22.750	A. Lombardi - Milano
Mission X	Mattel	2	226.940	G. Franceschini - Roma
Mission 3.000 AD	Puzzy Bit	*	13.900	B. Gallo Selva - Biella
Moon Patrol	Atari	1	99.980	A. Corradetti - Trieste
Moon Sweeper	Imagic	—	999.995	G. Tartara - Robassomero (TO)
Motor Cycle	Tectr.	*	15 barili	M. Pietrobono - Alatri
Mouse Puzzle	Creat.	FG	99.990	G. Maggi - Roma
Mouse Trap	Coleco × Atari	FG	9.999	G. Artusio - Torino

LA PAGINA DEI RECORD

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Mouse Trap	Coleco × Coleco	FG	999.990	W. Marinozzi - Castellina Marittima (PI)
Mouse Trap	Coleco × Mattel	1	3.569.200	M. Polizzi - Caccamo (PA)
Mr. Do	Coleco	3	647.750	G. Di Stefano - Catania
Ms. Pac Man	Atari	FG	999.990	B. Ballarini - Bollengo (TO)
Nexar	Spect.	*	999.950	B. Gallo Selva - Biella
Night Mare	Philips	1	9.995	G. Secco - Camnago (MI)
Night Stalker	Mattel	FG	999.900	F. Spiteri - Cesano M.
Nova Blast	Imagic	*	9.991.050	M. di Benedetto - Udine
No Escape	Imagic	1	805.353	M. Tabasso - Savigliano
Oink!	Activ.	*	48.137	B. Gallo Selva - Biella
Outlaw	Atari	*	17" × 10 centri	M. Poggianella - Busto A.
Pac Man	Atari	FG	99.999	M. Leoncini - Savona
Pepper II	Coleco	*	999.990	P.M. Zucco - Roma
Phantom Tank	Puzzy Bit	—	99.900	A. Lapolla - Napoli
Phaser Patrol	Starpath	FG	Hero - Level A	R. Pradella - Imola (BO)
Phoenix	Atari	FG	999.990	G.L. Trivelli - Bolzano
Piccone Magico	Philips	1	2.500	A. Scuderi - Roma
Pick Up Spare	Mattel	2	138	M. Iacomelli - Milano
Pitfall I	Activ.	FG	114.000	M. Vignali - Milano
Pitfall II	Activ.	FG	199.000	M. Mercalli - Roma
Planet Patrol	Spect.	*	358.920	M. Cosco - Trofarello (TO)
Plaque Attack	Activ.	1	89.935	S. Figini - Lomazzo (CO)
Pole Pos.	Atari	1	65.860	L. Bussolari - Bologna
Pole Pos.	Vectrex	*	77.350	L. Olivari - Novate M.
Police Jump	Creat.	2	99.990	Davide Resca - Ferrara
Popeye	Parker × Atari	2	297.000	G. Verga - Cornaredo (MI)
Popeye	Parker × Coleco	—	217.890	M. Cinelli - Firenze
Popeye	Parker x Mattel	1	228.300	G. Signoretta
Q* Bert	Parker × Atari	*	99.975	M. Mascagni - Bologna
Q* Bert	Parker × Coleco	FG	999.995	L. Bargelloni - Bari
Q* Bert	Parker × Mattel	1	999.990	A. Maspero - Lodi
Reactor	Parker	2	94.384	B. Gallo Selva - Biella
Return of the Jedi	Parker	*	55.344	A. Iannarone - Milano
Riddle Of The Sphinx	Imagic	*	337.107	D. Zambrini - Imola (BO)
River Raid	Activ. × Atari	FG	1.000.000	G. Marino - Livorno
River Raid	Activ. × Coleco	3	2.435.320	R. Pedrini - Brescia
River Raid	Activ. × Mattel	*	257.540	A. Mori - Sassofortino
Robin Hood	Xonox	*	120.000	B. Gallo Selva - Biella
Robot Killer	Leonardo	*	5.410	M. Pedone - R. Calabria
Robot Tank	Activ.	*	73	S. Todini - Roma
Safecracker	Imagic	1	227.100	L. Rizzardi - Milano
I Saltimbanchi	Philips	*	1.995	A. Barile - Napoli
Sci	Philips	*	12,9	G.M. Zanetti - Venezia
Scooby Doo's	Mattel	—	99.950	F. Negro - Firenze
Sea Monster	Puzzy Bit	—	15.380	M. Vignati - Milano
Sea Quest	Activ.	1	346.590	F. G. Selva - Quaregna (VC)
Shark Shark	Mattel	*	416.850	R. Croni - Oristano
Sharp Shot	Mattel	—	98	G. Stracuzza - Reggio C.
Sir Lancelot	Xonox	2	929.340	A. Stefanetto - Torino
Skiing	Activ.	*	27,42	L. Di Maio - Napoli
Skiing	Mattel	*	33,2	A. Rastrelli - Napoli
Sky Diver	Atari	FG	99	G. Artusio - Torino
Sky Jinks	Activ.	*	0:34.68	G. Lapecorella - Bari
Smurf	Coleco	1	3.745.700	U. Marchiori - Busnago (MI)
Sorcerer's Apprentice	Atari	2	100.372	V. Cacciatori - Carrara (MS)
Space Armada	Mattel	1	402.180	G. La Rossa - Locri (RC)
Space Attack	Leonardo	3	45.920	G. Coserti - Milano
Space Cavern	Apollo	*	540.000	R. Feruglio - Milano
Space Fury	Coleco	FG	999.990	P. Carminati - S. Mauro (TO)
Space Hawk	Mattel	1	3.489.530	N. Nobili - Bologna
Space Invad.	Atari	FG	9.995	G. Catalano - Palermo
Space Panic	Coleco	*	322.270	G. Berri - Roma
Space Spartan	Mattel	2	575.420	W. Braghin - Torino

TITOLO	MARCA	MESE	RECORD	NOME E COGNOME
Space Squadron	Leonardo	3	620	A. Mengozzi - Forlì
Space Tunnel	Puzzy Bit	*	7.740	B. Gallo Selva - Biella
Spectron	Spectr.	3	5.590	F. Cainero - Prato (FI)
Spider Fighter	Activ.	*	900.000	D. Svetoni - Imola (BO)
Spiderman	Parker	—	98.590	O. Laurent-St. Cristophe (AO)
Spike's Pick's	Xonox	*	999.950	G. Artusio - Torino
Stampede	Activ.	1	23.306	G. Artusio - Torino
Star Master	Activ.	3	9.403	R. Rossi - Udine
Star Raiders	Atari	*	liv. 4 Atari 5	A. Farina - Milano
Star Strike	Mattel	*	8.612	L. Vannini - Viareggio
Star Voyager	Imagic	FG	99 ADM	M. Rabattini - Roma
Street Races	Atari	FG	99	A. dal Gesso - Venezia
Sub Hunt	Mattel	*	39	M. Nepote André - Torino
Sub Roc	Coleco	2	998.400	G. Gastaldi - Sanremo (IM)
Super Breakout	Atari	FG	9.997	F. Castagna - Palermo
Super Cobra	Parker	1	74.997	C. Chiodaroli - Milano
Super Cross Force	Spectr.	*	999.900	M. Pastore - Napoli
Super Ku-Fu	Xonox	1	203.600	M. Perugini - Roma
Superman	Atari	2	00:44	W. Riva - Genova
Swords & Serpents	Imagic	FG	3.500	G. Bolzoni - Milano
Tape worm	Spectr.	—	8.340	R. Simiele - Roma
Terrahawks	Philips	—	3.210	M. Manfredi Somma V. (NA)
The End	Leonardo	3	32.920	U. Minguzzi - Firenze
Threshold	Tigerv.	*	52.780	T. Gerosa - Lecco (CO)
Time D. Breakout	Atari	*	113"	W. Riva - Genova
Time Pilot	Coleco	3	999.900	G. Maggio - Roma
Tiratore Scelto	Philips	*	216	L. Contoli - Imola (BO)
Trick Shot	Imagic	*	37	G. Artusio - Torino
Tron Deadly Discs	Mattel	*	73.630.600	M. Testi - Fornacette
Tron Maze A Tron	Mattel	*	12.840.950	R. Di Maulo - Roma
Tron solar Slailer	Mattel	2	133.950	A. Bignami - Bologna
Tropical Trouble	Imagic	2	152.700	F. Iacopini - Roma
Truckin' Game 1	Imagic	2	2 June 14:05	D. Maggi - Milano
Truckin' Game 2	Imagic	2	99.310	D. Maggi - Milano
Turbo	Coleco	3	999.998	R. Forgione - Torino
Turtles	Philips	1	34.200	E. Giuzio - Roma
Tutankham	Parker	—	999.900	A. Valli - Merate (CO)
3D Bowling	Leonardo	FG	300	R. Cuttone - Catania
Uscf Chess	Mattel	3	s. matto liv. 4	M. Valdoni - Roma
Vanguard	Atari	1	999.750	M. Contini - Cassina P. (MI)
Vectron	Mattel	*	924.470	G.L. Rocca - Velletri
Venture	Coleco	FG	999.900	M. Iacomelli - Milano
Video Pinball	Atari	FG	999.999	G. Artusio - Torino
Wall Defender	Bomb	*	239.674	A. Carrano - Milano
White Water	Imagic	—	53.760	E. Diamanti - Merano (BZ)
Wing War	Iagic	—	999.975	M. Romano - Napoli
Wizard of Wor	Coleco	2	99.900	G. Tartara - Robassomero (TO)
Worm Whomper	Activ.	—	547.739	L. Maggidini - Bareggio (MI)
Yar's Revenge	Atari	2	999.999	L. Tonarelli - Verbana Intra
Z-Tack	Bomb	2	234.872	E. Sanfilippo - Livorno
Zaxxon	Coleco × Coleco	FG	99.900	M. Vazio - Torino
Zaxxon	Coleco × Mattel	3	62.100	R. Massida - Roma

FG = Fuori Gara
** = Punteggio minimo d'ammissione*

Spedire a: G.E. JACKSON VIDEOGARA
Via Rosellini, 12 – 20124 MILANO

GUIDA COMPLETA DI V

ACTIVISION

Miwa Trading - Milano Fiori, Strada 7, Palazzo T1 - Assago MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BARNSTORMING	AZIONE	1	4	92.000	90.000	VG13
BEAM RIDER	SPAZIALE	1-4	1	94.000	90.000	
BRIDGE	STATEGIA	1	7	92.000	90.000	
CHOPPER COMMAND	GUERRA	1	2	92.000	90.000	VG13
DECATHLON	SPORT	1-4	1	97.000	95.000	
DRAGSTER	GUIDA	1-2	2	57.000	95.000	VG10
ENDURO	GUIDA	1	1	92.000	90.000	
FISHING DERBY	SPORT	1-2	2	65.000	60.000	VG14
FROSTBITE	AZIONE	1-2	4	89.000	85.000	
GRAND PRIX	GUIDA	1	4	92.000	90.000	VG16
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	94.000	90.000	
ICE HOCKEY	SPORT	1-2	2	92.000	90.000	VG1
KABOOM	AZIONE	1-2	2	77.000	75.000	VG11
KEYSTONE KAPERS	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	VG15
PITFALL II	AZIONE	1	1	94.000	90.000	VG6
PLAQUE ATTACK	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	VG9
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	92.000	90.000	
ROBOT TANK	GUERRA	/	/	97.000	95.000	
SEAQUEST	AVVENTURA	1-2	10	89.000	85.000	VG5
SPACE SHUTTLE	SPAZIALE	1	3	92.000	90.000	VG17
SPIDER FIGHTER	AZIONE	1-2	1	89.000	85.000	VG4
STAMPEDE	AZIONE	1	8	77.000	75.000	VG3

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	92.000	92.000	VG13
HAPPY TRAILS	AZIONE	1	1	92.000	90.000	VG10
PITFALL	AVVENTURA	1	1	92.000	90.000	VG1
RIVER RAID	GUERRA	/	/	77.000	90.000	VG9
STAMPEDE	AZIONE	1	8	89.000	90.000	VG4
WORM WHOMPER	AZIONE	/	/	75.000	75.000	VG15

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1	1	89.000	85.000	VG13
DECATHLON	SPORT	1-4	1	89.000	85.000	VG13
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	89.000	85.000	VG16
KEYSTONE KAPPERS	AVVENTURA	1	1	89.000	85.000	VG11
PITFALL	AVVENTURA	1	1	89.000	85.000	VG10
RIVER RAID	GUERRA	1	1	89.000	85.000	VG9

per Commodore 64

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAMRIDER	SPAZIALE	1-4	1	32.000		VG13
DECATHLON	SPORT	1-4	1	32.000		VG13
H.E.R.O.	AVVENTURA	1	5	32.000		VG16
PITFALL	AZIONE	1-2	1	32.000		VG10
PITFALL II	AZIONE	1	1	32.000		VG15
RIVER RAID	GUERRA	1-2	1-2	32.000		VG9

ATARI

Atari Int. - v.le della Liberazione, 18 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTERIX	AZIONE	1	1	79.000	75.000	VG12
ASTEROIDS	SPAZIALE	1-2	77	69.000	65.000	
BATTLE ZONE	GUERRA	1	2	79.000	75.000	VG13
BERZERK	AZIONE	1	12	69.000	75.000	
BIG BIRD'S EGG CATCH	AZIONE	1-2	10	59.000	55.000	
CENTIPEDE	AZIONE	1-2	2	89.000	55.000	VG10
CRYSTAL CASTLE	AZIONE	1	2	69.000	65.000	VG19
DEFENDER	SPAZIALE	1-2	20	69.000	65.000	VG2
DIG DUG	AZIONE			79.000	55.000	VG13
GALAXIAN	SPAZIALE	/	/	79.000	75.000	VG13
JOUST	AZIONE	/	/	69.000	65.000	VG15
JUNGLE HUNT	AVVENTURA	1	2	79.000	69.000	VG12
KANGAROO	AZIONE	1	2	79.000	69.000	VG19
MARIO BROS	AZIONE	1-2	8	89.000	69.000	VG17
MISSILE COMMAND	SPAZIALE	1-2	34	59.000		VG3
MOON PATROL	SPAZIALE	/	/	79.000	55.000	VG16
MS. PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	3	89.000	55.000	VG9
NEW VOLLEY BALL	SPORT	1-2	2	59.000	55.000	
NEW SOCCER	SPORT	1-2	5	59.000	55.000	
PAC-MAN	LABIRINTO	1-2	8	79.000	75.000	VG2
PHOENIX	SPAZIALE			79.000	75.000	VG6
POLE POSITION	GUIDA	1	1	89.000	85.000	VG11
SORCERER'S APPRENTICE	AZIONE	1	2	59.000	55.000	VG14
SPACE INVADERS	SPAZIALE	1-2	112	59.000	55.000	
STAR RAIDERS	SPAZIALE	1-2		89.000	85.000	VG8
TENNIS	SPORT	1-2		69.000	65.000	
VANGUARD	SPAZIALE	1-2		79.000	75.000	VG14
YARS'REVENGE	SPAZIALE	1-2	7	59.000	55.000	VG2

COLECOVISION

CBS Electronics - via Lamedei, 9 - Milano 20123

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BLACK SACK	STRATEGIA	1-2	1-8	62.000	60.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	
DESTRUCTOR	GUIDA	/	1-8	62.000	60.000	
CABBAGE PATCH KIDS	AZIONE	1-2	/	88.000	80.000	VG21
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	
COSMIC AVENGER	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	
DESTRUCTOR	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG13
DONKEY KONG JR	AZIONE	1-2	1-8	72.000	70.000	VG16
FOOTBALL	SPORT	1-2	1-8	79.000	75.000	
FRENZY	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	VG21
FRONT LINE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	
LOOPING	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG12
MR. DO	LABIRINTO	1-2	1-8	72.000	70.000	VG15
OMEGA RACE	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	
PEPPER II	LABIRINTO	1-2	1-8	62.000	60.000	
SMURF	AVVENTURA	1-2	1-8	62.000	60.000	VG14
SPACE FURY	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	VG19
SPACE PANIC	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	VG20
SUB ROC	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	VG21
TIME PILOT	SPAZIALE	1-2	1-8	52.000	50.000	VG18
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG14
VICTORY	/	/	1-8	72.000	70.000	
WAR GAMES	AZIONE	1-2	1-8	79.000	75.000	
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	72.000	70.000	VG11

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		VG6
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	VG5
GORF	SPAZIALE	1-2	1-8	40.000		
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	VG14
WIZARD OF WOR	LABIRINTO	1-2	1-8	40.000		VG20

rcato

DEOGIOCHI E DINTORNI

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CARNIVAL	AZIONE	1-2	1-8	40.000		**VG6**
DONKEY KONG	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG5**
DONKEY KONG JR.	AZIONE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG16**
LADY BUG	LABIRINTO	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG12**
MOUSE TRAP	LABIRINTO	1	1-8	40.000		
VENTURE	AZIONE	1-2	1-8	52.000	50.000	**VG14**
ZAXXON	SPAZIALE	1-2	1-8	62.000	60.000	**VG11**

EPYX

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
GETAWAY TO APSHAI	/	/	/	79.000	75.000	
JUMPMAN JR.	AZIONE	1-4	/	79.000	75.000	
PIT STOP	GUIDA	1-2	9	79.000	75.000	**VG17**

HOMEVISION

Mini Miniera - via Mons. Peano, 19 - Cuneo

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ASTEROID FIRE	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
BASE ATTACK	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
COSMIC WAR	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
FRISCO	AZIONE	/	/	35.000	20.000	
IQ 180	STRATEGIA	/	/	55.000	20.000	
LILLY ADVENTURE	AVVENTURA	1	1	35.000	20.000	**VG16**
MAGIC CARPET	AVVENTURA	/	/	55.000	20.000	
PANDA CHASE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PLATE MANIA	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
PARACHUTE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
RACING CAR	GUIDA	/	/	35.000	20.000	
ROBOT FIGHT	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
SKY ALIEN	SPAZIALE	/	/	55.000	20.000	
TANKS WAR	GUERRA	/	/	55.000	20.000	
TEDDY APPLE	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
TENNIS	SPORT	/	/	55.000	20.000	
TOPY	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WALL BREAK	AZIONE	/	/	55.000	20.000	
WAR 2000	AZIONE	/	/	55.000	20.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEE	AZIONE	/	/	73.000	70.000	
CAR RACE	GUIDA	/	/	73.000	70.000	
LILLY ADVENTURE	AZIONE	1	1	73.000	70.000	**VG16**
PUMUCKL JUMP	AZIONE	/	/	73.000	70.000	

IMAGIC

Audist - Centro Direzionale Milano Fiori - Strada 6 - Palazzo N1
Rozzano MI

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ATLANTIS	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	
DEMON ATTACK	SPAZIALE	1-2	/	29.000	25.000	**VG1**
FATHOM	AZIONE	1	/	59.000	55.000	**VG12**
LASER GATES	SPAZIALE	1-2	/	59.000	55.000	**VG15**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	59.000	65.000	**VG18**
QUICK STEP	AZIONE	1-2	/	59.000	55.000	**VG16**
RIDDLE OF THE SPHINX	STRATEGIA	1-2	/	29.000	25.000	**VG4**
TRICK SHOT	AZIONE	1-2	/	29.000	25.000	

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BEAUTY & BEAST	AZIONE	1-2	/	49.000	45.000	**VG4**
DRACULA	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	**VG6**
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	49.000	45.000	**VG12**
FATHOM	AZIONE	1	/	49.000	45.000	**VG7**
MICROSURGEON	AVVENTURA	1	/	49.000	45.000	**VG10**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	49.000	45.000	
TROPICAL TROUBLE	AVVENTURA	1	/	59.000	55.000	**VG9**

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
DRAGON FIRE	AVVENTURA	1-2	/	65.000	69.000	**VG18**
FATHOM	AZIONE	1-2	/	65.000	69.000	**VG10**
MOONSWEEPER	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	**VG17**
NOVA BLAST	SPAZIALE	1-2	/	85.000	89.000	
WING WAR	LABIRINTO	1-2	/	85.000	89.000	

INTELLIVISION

Mattel Electronics - Via Vittorio Veneto - Oleggio Castello

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	N°. GIOCAT.	N°. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ADVANCED DUN-GEONS & DRAGONS	AVVENTURA	1-2	4	59.000	55.000	**VG5**
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	55.000	**VG16**
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	55.000	
ARMOR BATTLE	GUERRA	2	4	49.000	55.000	
ASTROSMASH	SPAZIALE	1	1	59.000	65.000	
AUTO RACING	GUIDA	1-2	1	49.000	45.000	
BACKGAMMON	STRATEGIA	1-2	2	49.000	45.000	
BASEBALL	SPORT	1-2	4	49.000	45.000	**VG3**
BASKETBALL	SPORT	2	4	59.000	55.000	**VG2**
BOWLING	SPORT	1-4	10	49.000	45.000	
BOXING	SPORT	2	3	59.000	55.000	
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	**VG20**
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
BUZZ BOMBERS	AZIONE	1-2	8	69.000	65.000	**VG15**
CHECKERS	STRATEGIA	1-2	4	49.000	45.000	**VG17**
CHESS	STRATEGIA	1-2	8	69.000	65.000	
FOOTBALL	SPORT	2	4	29.000	25.000	**VG8**
FROG BOG	AZIONE	1-2	3	49.000	45.000	
GOLF	SPORT	1-4	1	49.000	45.000	**VG13**
HOCKEY	SPORT	2	4	49.000	45.000	
HORSE RACING	AZZARDO	1-6	1	59.000	55.000	
HOVER FORCE 3D	AZIONE	—	—	79.000	75.000	
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
LAS VEGAS ROULETTE	AZZARDO	1-2	1	29.000	25.000	
LOCK'N'CHASE	LABIRINTO	1-2	5	69.000	65.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	**VG21**
MATH FUN	EDUCATIVO	1-2	18	29.000	25.000	
MISSION X	GUERRA	1	4	69.000	65.000	**VG11**
MOTOCROSS	GUIDA	—	—	49.000	45.000	
NIGHT STALKER	LABIRINTO	1	4	69.000	65.000	
PINBALL	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
REVERSI	STRATEGIA	—	—	49.000	45.000	
ROYAL DEALER	AZZARDO	1	4	49.000	45.000	

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
SEA BATTLE	GUERRA	2	1	49.000	45.000	
SHARK SHARK	AZIONE	1-2	4	49.000	45.000	**VG7**
SHARP SHOT	AZIONE	1-2	1	29.000	25.000	**VG7**
SKIING	SPORT	1-6	15	59.000	55.000	
SNAFU	AZIONE	1-2	16	49.000	45.000	
SOCCER	SPORT	2	4	59.000	55.000	
SPACE ARMADA	SPAZIALE	1	2	49.000	45.000	
SPACE BATTLE	SPAZIALE	1-2	5	59.000	55.000	
SPACE HAWK	SPAZIALE	1-2	4	59.000	55.000	
STAR STRIKE	SPAZIALE	1	6	59.000	55.000	**VG2**
SUB HUNT	GUERRA	1-2	5	59.000	55.000	
SUPER COMPUTER SOCCER	SPORT	—	—	79.000	75.000	
SUPER COMPUTER TENNIS	SPORT	—	—	79.000	75.000	
TENNIS	SPORT	2	4	59.000	55.000	
THUNDER CASTLE	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
TRIPLE ACTION	AZIONE	1-2	7	49.000	45.000	
TRON DEADLY DISCS	AVVENTURA	1	4	59.000	55.000	**VG4**
TRON MAZE A TRON	AVVENTURA	1-2	12	59.000	55.000	**VG4**
UTOPIA	STRATEGIA	1-2	1	69.000	65.000	**VG9**
VECTRON	AZIONE	1-2	18	59.000	55.000	**VG12**
WORD FUN	EDUCATIVO	1-2	5	29.000	25.000	**VG16**

per Intellivoice

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BOMB SQUAD	GUERRA	1-2	3	34.500	69.000	**VG18**
B 17 BOMBER	GUERRA	1	7	34.500	69.000	**VG6**
SPACE SPARTANS	SPAZIALE	1	/	34.500	69.000	**VG14**

per Lucky

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
GAME FACTORY	AZIONE	—	—	49.000	45.000	
JETSONS' WAYS WITH WORDS	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
MELODY BLASTER	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
MIND STRIKE	STRATEGIA	1-2	3	49.000	45.000	**VG18**
EMR. BASIC MEETS MR. BYTES	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
NUMBER JUMBLE	EDUCATIVO	—	—	49.000	45.000	
SCOOBY DOO'S	LABIRINTO	1-2	4	49.000	45.000	**VG14**
W.S.M. LEAGUE BASEBALL	SPORT	—	—	49.000	45.000	

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
A.D.&D. TOWER OF MISTERY	AVVENTURA	—	—	69.000	65.000	
A.D.&D. TREASURES OF TARMIN	AVVENTURA	1-2	3	59.000	55.000	**VG16**
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	
BURGER TIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BUMP'N'JUMP	GUIDA	—	—	69.000	65.000	
BURGERTIME	AZIONE	1-2	4	69.000	65.000	**VG10**
ILLUSIONS	AZIONE	—	—	59.000	55.000	
MASTERS OF THE UNIVERSE	AZIONE	—	—	69.000	65.000	

LEONARDO

Linea Gig - via Danubio, 14 - Osmannoro (FI)

per Leonardo

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ALIEN INVADERS	SPAZIALE	/	/	25.000		
CAT TRAX	LABIRINTO	/	/	25.000		
GRAND SLAM TENNIS	SPORT	/	/	25.000		
JUMP BUG	AZIONE	/	/	25.000		
MISSILE WAR	GUERRA	/	/	25.000		
OCEAN BATTLE	GUERRA	/	/	25.000		
PLEIADS	SPAZIALE	/	/	25.000		
R2D TANK	GUERRA	/	/	25.000		
SPACE ATTACK	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPACE MISSION	SPAZIALE	/	/	25.000		
SPIDERS	AZIONE	/	/	25.000		
TANKS A LOT	GUERRA	/	/	25.000		
THE END	AZIONE	/	/	25.000		

MICROLAB

CBS Electronics - Via Amedei, 9 - 20123 Milano

per Colecovision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
MINER 2049ER	LABIRINTO	1-2	1-8	88.000	85.000	

PARKER

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ACTION FORCE	AZIONE	1-3	/	79.000	75.000	
AMIDAR	AZIONE	1	/	79.000	75.000	
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG5**
POPEYE	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG16**
Q+BERT	AZIONE	1-2	/	89.000	85.000	**VG14**
REACTOR	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG6**
SKY SKIPPER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG19**
SPIDERMAN	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG12**
STAR WARS/ JEDI ARENA	SPAZIALE	1-2	/	79.000	75.000	**VG8**
STAR WARS/RETURN OF THE JEDI	SPAZIALE	1-2	/	89.000	85.000	
STAR WARS/THE EMPIRE STRIKES BACK	SPAZIALE	1-2	/	79.000	75.000	
SUPER COBRA	AZIONE	1-2	/	89.000	85.000	
TUTANKHAM	LABIRINTO	1-2	/	89.000	85.000	**VG17**

per Intellivision

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
FROGGER	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	**VG5**

PHILIPS

P.zza IV Novembre, 3 - Milano

per Philips Videopac

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ALLA CONQUISTA DEL MONDO	BOARD G.	1-6	1	90.000		**VG8**
ATTACCO GALATTICO	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG20**
BACKGAMMON	STRATEGIA	1	/	70.000		
BASEBALL	SPORT	2	1	55.000		
BASKET/BOWLING	SPORT	1-4	3	55.000		
BATTAGLIE SPAZIALI+	SPAZIALE	1	1	80.000		
CACCIA AL DRAGONE	LABIRINTO	1-2	1	70.000		**VG7**
CACCIA AL TESORO	BOARD G.	1-6	1	90.000		**VG8**
CANNIBAL	LABIRINTO	1	10	70.000		**VG3**
CASSETTA MUSICALE	EDUCATIVO	1	1	75.000		
CHESS MODULO C 7010	STRATEGIA	1	7	200.000		
COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ +	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG4**
FORMULA UNO +	SPORT	1-2	3	80.000		
GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA	EDUCATIVO	1	1	55.000		
GORILLA	AZIONE	1	40	70.000		**VG9**
GUERRA LASER	SPAZIALE	2	1	55.000		
KILLER BEES	AZIONE			80.000		**VG16**
LAS VEGAS	AZZARDO	1-4	1	55.000		
LOGICA CINESE	STRATEGIA	1	1	55.000		
LOONY BALLOON	AZIONE	/	/	80.000		
MODULO BASIC C7420	EDUCATIVO	/	/	250.000		
MOSTRO SPAZIALE	SPAZIALE	1	1	55.000		
MOUSING CAT	AZIONE	1-2	7	70.000		**VG13**
NEUTRON STAR	SPAZIALE	1	3	80.000		**VG18**
NIGHTMARE	AZIONE	1	3	80.000		**VG17**
PICCONE MAGICO +	AZIONE	1	1	80.000		
RACCATTAPALLE	AZIONE	1-2	1	55.000		
SALTIMBANCO	AZIONE	1	1	55.000		
SAMURAI	STRATEGIA	2	1	55.000		
SCI	SPORT	1-2	3	55.000		**VG8**
IL SEGRETO DEL FARAONE	STRATEGIA	1-2	1	55.000		
SUPER BEES	AZIONE	/	/	80.000		
TERRAHAWKS	SPAZIALE	1	1	80.000		**VG11**
TIRATORE SCELTO	AZIONE	1	1	55.000		
TIRO CON LA CATAPULTA +	AZIONE	1-2	1	80.000		
TURTLES	AZIONE	/	/	70.000		**VG15**
VIDEO MESSAGGI	AZIONE	1	1	45.000		
WESTERN	AZIONE	/	/	55.000		

SEGA/Melchioni,

via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
BUCK ROGERS	AVVENTURA	/	/	59.000		VG18
CONGO BONGO	AVVENTURA	/	/	59.000		
STAR TREK	SPAZIALE	/	/	59.000		

SPECTRAVIDEO

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CHINA SYNDROME	AZIONE	1	1	42.000	40.000	
CROSS FORCE	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG4
GANGSTER ALLEY	AVVENTURA	1-2	1	42.000	40.000	VG3
MANGIÀ	AZIONE	1	/	42.000	40.000	VG18
MASTER BUILDER	AZIONE	1-2	/	42.000	40.000	VG17
NEXAR	SPAZIALE	1	1	42.000	40.000	VG7
PLANET PATROL	SPAZIALE	1-2	1	42.000	40.000	VG5
TAPEWORM	AZIONE	1-2	1	42.000	40.000	VG9

STARPATH

Ruggeri Telegames - via Matilde di Canossa, 22 - Roma

per Atari/Supercharger

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE	SPAZIALE	4	2	27.000	30.000	VG14
DRAGON STOMPER	AVVENTURA	1	3	30.000	40.000	
ESCAPE FROM THE MINDMASTER	LABIRINTO	1	4	30.000	40.000	VG10
FIREBALL	AZIONE	4	3	27.000	30.000	
FROGGER	AZIONE	2	/	27.000	30.000	
KILLER SATELLITES	SPAZIALE	1	4	27.000	30.000	
PARTY MIX	AZIONE	/	/	30.000	42.000	
PHASER PATROL	SPAZIALE	1	2	omaggio		
RABBIT TRANSIT	AVVENTURA	2	/	27.000	30.000	VG19
SUICIDE MISSION	AZIONE	2	2	27.000	30.000	
SURVIVAL ISLAND	AVVENTURA	1	1	30.000	40.000	VG15
SWORD OF SAROS	AZIONE	/	/	27.000	30.000	

TIGERVISION

Domovideo - via Tacchi, 1 - Rovereto (TN)

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
JAWBREAKER	AZIONE	1-2	1	64.000	40.000	VG9
KING KONG	AZIONE	1-2	1	64.000	60.000	VG10
MARAUDER	SPAZIALE	1	1	64.000	60.000	VG11
MINNER 2049ER	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG19
POLARIS	AZIONE	1-2	1	72.000	70.000	VG18
THRESHOLD	SPAZIALE	1-2	1	64.000	60.000	VG12

20TH CENTURY FOX

Sirius It. - via Imperia, 21 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
CRASH DIVE	AZIONE	/	/	47.000		
MASH	AZIONE	1-2	8	66.000		VG11
MEGAFORCE	AZIONE	/	/	44.000		
PORKY'S	AZIONE	/	/	66.000		

XONOX

Melchioni - via Pietro Colletta, 37 - Milano

per Atari VCS

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
MANOR/PEAK	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
LANCE/HOOD	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	
DUEL/KU-FU	AZIONE	1-2	/	79.000	75.000	

VECTREX

MB Italiana - Milano Fiori, Strada 2, Palazzo C1 - Assago MI

per Vectrex

NOME DEL GIOCO	TIPO	No. GIOCAT.	No. GIOCHI	LIRE	PREZZO MEDIO	PROVA
ARMOUR ATTACK	GUERRA	1	1	75.000	70.000	
BEDLAM	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
BERZERK	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
BLITZ	SPORT	1	1	75.000	70.000	
CLEAN SWEEP	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
COSMIC CHASM	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
FLIPPER	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
FORTRESS OF NARZOD	SPAZIALE	1	1	85.000	80.000	
HYPERCHASE	GUIDA	1	1	75.000	70.000	
RIP OFF	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SCRAMBLE	AZIONE	1	1	75.000	70.000	
SOCCER	SPORT	1	1	85.000	80.000	
SOLAR QUEST	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPACE WARS	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
SPIKE	AZIONE	1	1	85.000	80.000	
STAR HAWK	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
STAR SHIP	SPAZIALE	1	1	75.000	70.000	
WEB WAR	GUERRA	1	1	85.000	80.000	

HARDWARE

	LIRE	PREZZO MEDIO
ACTIVATOR per Atari	153.000	
ACTIVATOR per Intellivision	153.000	
ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM + 3 cartucce	299.000	250.000
BASE CREATIVISION	415.000	
BASE COLECOVISION con cartuccia	138.000	
COLECO/ATARI CONVERTER	169.000	
COLECO/ROLLER CONTROLLERS con cartuccia Slither	160.000	
COLECO/SUPER ACTION CONTROLLERS con cartuccia Rocky	160.000	
COLECO modulo Turbo con cartuccia	145.000	130.000
Consolle LEONARDO con cartuccia G.S. Tennis	150.000	
LUCKY KEYBOARD tastiera alfanumerica	249.000	245.000
LUCKY tastiera musicale	199.000	195.000
LUCKY espansione di memoria	145.000	
BASE MATTEL INTELLIVISION più 3 cartucce sportive	280.000	
Modulo Intellivoice	99.000	90.000
PHILIPS VIDEOPAC G 7000	165.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7200	300.000	
PHILIPS VIDEOPAC G 7400	200.000	
SUPERCHARGER con cartuccia	95.000	
CONSOLLE VECTREX	195.000	
VECTREX hand controller	80.000	
ACCESSORI-JOYSTICK		
Point master-controllo competizione compatibile Atari/Vic 20	39.000	
Point master-controllo competizione	39.000	
Point master-fuoco rapido	19.000	
Point master-quik compatibile Intellivision	29.000	
Ruggeri joystick challenger	30.000	
Wico-the boss control	39.000	
Wico-joystick	58.500	
Wico-red ball	58.500	
Wico-power grip	58.500	
Wico-three way de luxe	64.000	
Wico-trackball at/Vic 20/64	103.000	
Wico-Philips adaptor	20.300	
Wico-Apple adaptor	45.500	
Wico-Keyprad per Colecovision	54.500	

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU

VENDO **Black Jack** per Colecovision al 50% prezzo listino. Vendo o cambio per base Colecovision cassetta Victory a L. 35.000 + joystick Wicokeypad per Coleco L. 35.000. Piero - Via Masotto, 20 - Milano (9-12/14-19).

VENDO/CAMBIO **programmi** per il CBM 64. Posseggo oltre 500 titoli tra cui le ultime novità di mercato. Vendo/cambio alle stesse condizioni sia su nastro (L. tremina a programma) sia su disco (L. tremila per programmi) fino ai 150 blocchi L. cinquemila per programmi oltre i 150 blopcchi. Chi è interessato può telefonare ad Angelo al 081-927965 (dalle 15,30 alle 19,30 tranne sabato e domenica).

SCAMBIO **casetta** Videopac Philips N. 32 (labirinto 17 varianti mastermind 2 varianti inclusa) con Atlantis o Demon Attak oppure n. 48 turtles o n. 43 pete è il piccone magico al primop che telefona L. 10.000 lire in più. Roma - Via Francesco Valagussa, 67 - Tel. 06/5285240 (dalle 15.00 alle 16.30).

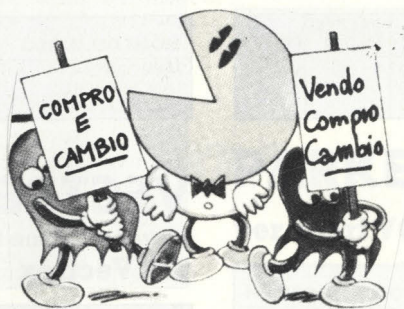
COMPRO/SCAMBIO **programmi** per ZX Spectrum: dispongo di Ati-Atac, Cequered flag, Psst, Flight Simulation, Jet pac, Tanx 3D e molti altri compresi Utility. Preferisco se zona Torino. Vendo ZX 81 espanso a 16K + cavetti + manuale inglese e italiano + 60 programmi + alimentatori. Tutto in ottimo stato. Valore effettivo L. 350.000 vendo L. 170.000 trattabilissime. Griotti Emanuele - Via Albergian, 27 - Riva di Pinerolo (TO) - Tel. (0121) 40457 (dalle 13 alle 21).

CAMBIO **cassetta** Coleco "Mouse trap" per base "Colecovision" con un'altra cassetta usata: 15 giorni di vita. Per accordi: Via Monte Massico, 49 - 00139 - Tel. 06/8188785 (14,30-22,30).

SCABIO **Commodore Vic 20** con 2 cassette più un joystick con VCS. Atari 2600 con almeno un joystick e con 2 cassette. Vendo Commodore Vic 20 più due cassette (o Megarace e Starpost) L. 250.000 con in regalo un joystick Commodore. Comaistro Ciro - Salita S. Antonio Tarsia, 36 - 80135 Napoli - Tel. 081/349204-216229 (ore pasti: 13-16, 20-22).

CAMBIO **cassette** Soccer, Tennis, Triple action con tutte le cassette Intellivision che non siano Lock'n' chase, Burgertime, Bump'n'jump. C.rso Manchoné, 7 - Pescara - Tel. 085/690359 (ore pasti tranne la domenica).

COMPRO **la cassetta** Hero per Colecovision di Activision scambiandolo con Rocky + Super action Controller e somma in denaro trattabile. Vendo Rocky + Super Action Controller in garanzia e imballo originale a L. 100.000-140.000 trattabili. Via De Sanctis, 42 - Tel. 02/8434237 (ore 14-15 e 20-22 tranne martedì e giovedì).

COMPRO **programmi** su cassetta per CBM 64. Cerco soprattutto giochi e utility. Inviare lista corredata dai relativi prezzi. Annuncio sempre valido. Rispondo a tutti. Vicari Giuseppe - Via Sardegna, 66 - 90144 Palermo.

Per le vostre inserzioni sul mercatino dell'usato: ritagliate il tagliandino azzurro e incollatelo su una cartolina postale ricordandovi di specificare il vostro indirizzo, il numero di telefono e l'orario in cui è possibile rintracciarvi.

COMPRO **personal computer** Apmple II con diskdrive, paddles e joystick (regione Liguria). Perassolo Maurizio - Via Cadenaccio, 9/6 - 16153 Genova - Tel. 010/626955 (orari serali).

VENDO-SCAMBIO **programmi** per ZX Spectrum. Dispongo di oltre 500 programmi tra utilities e videogame. Mandatemi la vostra lista o telefonatemi. Risposta assicurata e prezzi da sballo! Carbonara Giovanni - Via Faenza, 159 - Triggiano (BA) 70019 - Tel. 080/681928 (dalle 14.00 alle 15.230 e dalle 20.00 alle 23.00).

SCAMBIO **la cartuccia** Starmaster per Atari 2600 con una delle seguenti: Beamrider, Laser gates, Moon sweeper, Bump'n'ump, Buck rogers, Venture. Massimiliano - P.zza Tripoli, 7 - Milano - Tel. 02/4234464 (19 in poi).

CERCO **Pitfall I** per Atari. Offro in cambio Laser blast + Dodge&m + Fire fighter come nuovi. Cerco anche Pinball per Atari. Offro in cambio due delle precedenti cassette. M. Anna Hansig - Via Riviera Berica, 2 - 36100 Vicenza - Tel. 0444/36310 (dopo le ore 20.00).

CERCO **possessori** computer Atari 400 - 600 - 800 per scambio esperienze e programmi originali. Luigi Servolini - Via La Spezia, 81 - 00182 Roma - Tel. 06/7581219 (19,00-21,00).

COMPRO **registratore** per Commodore Vic 20 oppure scambio con qualche articolo sottoelencato. Vendo base Microvision con 4 cartucce (Block buster - Bowling - Flipper - Blitz) L. 120.000. Videogames da tavolo Bosing L. 70.000. Vendo o scamio cass. per Mattel utopia e Donkey kong. Via Carnaghi, 2 - 20129 Milano - Tel. 02/747041.

VENDO **cassetta** Atari Moon patrol a L. 70.000 trattabili. Telefonare allo 010/408463 (ore serali).

VENDO **consolle** Intellivision con imballaggio + 7 cassette + istruzioni in italiano, tutto in buone condizioni. Le cassette sono: Burgertime, Soccer, Tennis, Tutankham, Space armada, Tron deadly disc, Mission X. Tutankham e Tron deadly disc non hanno ancora un mese. Il prezzo commerciale è di L. 802.000 io lo vendo a L. 500.000. Cerri Paolo - Via San Michele, 33 - Pisa - Tel. 050/570956 (dalle 19 alle 21).

VENDO & CAMBIO **giochi** fantasmagorici a prezzi stracciatissimi! Rivolgetevi per ogni gioco; ripeto per ogni gioco ad Alessandro, in Via Lago di Lesina, 35 - 00199 Roma - Tel. 06/834850. Inviate anche le liste con il vostro indirizzo.

VENDO **Videopac G7000** con 7 cassette (n. 4, 11, 22, 35, 36, 39, 43) in ottimo stato! Tutto a L. 300.000 trattabili. Paolo Filippi, Via Tito Legrenzi, 10 (BG) - Tel. 035/346120 (ore pasti).

VENDO **Vic 20** + registratore Maxtron, con 3 cartucce (Sargon, Mission impossible, Managerie), joystick Crack Shot, corso autoapprendimento Basic italiano con 4 cassette e 2 manuali molti programmi di gioco su cassetta, vari manuali: valore L. 600.000 vendo L. 300.000!! Stefano Lanticina - Via Garibaldi, 87 - 20013 Milano (MI) (solo zona Milano e dintorni) - Tel. 02/9793312.

VENDO **seppur a malincuore** consolle Intellivision praticamente perfetta + 3 belle cartucce (Sea e Space battle + Tennis) a L. 300.000 e le migliori cartucce presenti sul mercato: Night stalker, Tron, Nova blast, Sword and serpent, Utopia a L. 49.000, Adv. dangeon e Dragons a L. 39.000, Beamrider a L. 70.000. Ecceziunale: tutto (consolle compresa) a L. 600.000. Marco Pagani - Via Pantin, 1/F - Scandicci (FI) - Tel. 055/753796 (ore pasti).

VENDO **VIC 20** + registratore .001 2 cartucce + libro listati + 60 giochi su varie cassette a L. 250.000 il tutto con imballo e garanzia. Inoltre vendo interto NVCLOO con 3 cartucce. Nicola A. - Via F.lli Cervi, 41 - Siziano (PU) - Tel. 0385/47711 (cena).

VENDO **VIC 20** + registratore + 2 cartucce + libro listati + 60 giochi su varie cassette a L. 250.000 il tutto con imballo e garanzia. Vendo inoltre interton VC4000 + 3 cartucce (Soccer, Air/Sea Battle, Ping ball) a L. 220.000. Nicolai Alessandro - Via F.lli Cervi, 41 - Siziano Pavia - Tel. 0382/67711 (cena).

VENDO **Atari VCS** con le cartucce Combat e Space invaders a L. 190.000. Mis Pac man a L. 50.000. River raid a L. 55.000. Berzerk a

L. 33.000. Riddle of the sphinx a L. 25.000. Vendo inoltre Supercharger starpath a L. 60.000 e alcuni giochi per quest'ultimo a L. 15.000/20.000 cadauno. Tutto questo in ottime condizioni con istruzioni e imballi originali. Vendo preferibilmente in blocco a L. 45.000 (una miseria!!!) ma anche separatamente. Il prezzo di listino per tutto questo si aggira sulle L. 800.000/850.000. Permuto anche con computer. Telefonare allo 031/271182 - Como e chiedere di Giovanni.

VENDO **per Commodore 64** cassetta con 5 giochi a scelta fra: Pole position, Frogger, Falcon patrol, Galaxian, Q*Bert, Attak, Cammell, Acquaplane, Fort apocalypse, e Crunch a sole L. 25.000! Spese postali incluse e programma Turbo tape in regalo!!! Fabio Cerfogli - Via Sicilia, 120 - Valderice (TP).

VENDO **Commodore Vic 20** + registratore dedicato + joystick "Point master" + 12 cassette (su nastro) comprendenti 55 giochi famosissimi tipo Puch man, Space invaders, Calcocian Frogger e tanti altri. Oltre a questi ci sono due cartucce del valore di L. 100.000: Rat Race e Mole Attack. Per imparare a programmare, compreso nel prezzo, c'è un libro molto interessante "Sinfonia per un computer" della Ed. Jackson con 30 programmi divertenti e utili. In omaggio alcuni programmi utili, per conoscere di più il Vic 20. Il prezzo da concordare si aggira attorno alle L. 400.000. Il listino invece è superiore alle L. 600.000. Tutto è in perfette condizioni. Contattatemi e farete un affare! Se siete interessati scrivete o meglio telefonate a Busco MAssimo - Via Cividale, 63 - 33100 Udine - Tel. 0432/24355 (ore pomeridiane, escludi i pomeriggi di martedì e giovedì).

VENDO **video-giochi** Atari CX 2600 completo di due joystick e due paddle, più 5 cassette: Pole position, Defender, Combat, Mario bros e Adventure il tutto a L. 300.000 tratt. Via G. Garibaldi, 4 - 07040 Siligo (SS) - Tel. 079/836129 (dalle 14,00 alle 20,00).

VENDO **cassette** per Atari VCS 2600: Tuta,kham (Parker), Pitfall (Activision), Return of the Jedi (Parker), Berzerk (Atari), Donkey kong (Coleco) ed altri a pochissimo prezzo. Gianluca Baiocco - Via Porto, 29 - 8077 Ischia (NA) - Tel. 081/992182 (ore pasti e primo pomeriggio).

VENDO **base Colecovision**, super Action controllers, Roller controller, Modulo turbo e fantastici videogiochi nuovissimi sempre per il Coleco. Filippo Quadrelli - Via Petrarca, 10 - Bologna - Tel. 051/580596 (ore pasti).

VENDO **Atari 2600 VCS** completo di trasformatore e 2 joystick con 9 cassette (Riddle of the spink, Decathlon, Space invaders, Fathon, Air Sea battle, Star raiders (+ tastiera), Ms. Pacman, Yars reveng, Venture) a L. 500.000 (prezzo sul listino L. 830.000) o scambio con CBM 64 - Via Sannio, 31 - 00183 Roma - Tel. 06/7570733 (ore pasti).

VENDO O SCAMBIO **per Atari** la cassetta Basic programming nuova causa doppione, prezzo trattabile. Federico Belmonte - Via Scuola Agraria, 12 - 34170 Gorizia - Tel. 0481/32766 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari 2600** completo di joystick e 2 cassette, il tutto a L. 285.000. La consolle è in perfette condizioni e senza alcun difetto di produzione. Vendo, anche separatamente, la cassetta Berzerk a L. 55.000 anche essa in buono stato. Fiore Matteo - Via Bixio, 22/A - 60015 Falconara M. (AN) - Tel. 071/914077 (dalle 13,30 alle 15,30 e dalle 20,30 in poi).

VENDO **cassette** originali per C 64 e VIC 20 a prezzi scontati di oltre il 60%. Ravagni Giulio - Corso Rosmini, 63/A - Tel. 0464/34475.

VENDO **Atari VCS 2600** 2 joystick 8 cassette (Pole p., E.T., Pac. man, Tennis (Activision), Alien (20th Century Fox), Indy 500 (2 paddle), Pelé soccer (Asteroids) ottimo stato tutto a L. 300.000 (solo zona Bologna). Zanelli Luca - Via Mazzini, 200 - 40024 Castel S. Pietro (BO) - Tel. 051/941993 (ore pomeridiane).

VENDO **Base Intellivision** più 8 splendide cassette, tra cui Pitfall, Dragonfire, Dracula ed. altre. Il tutto come nuovo ancora in garanzia. Vendo il tutto a L. 649.000 trattabilissime. Prezzo di listino L. 904.000. Telefonare possibilmente dalle ore 19 alle 20.30 allo 02/6185943. Guglielmi Mirko - Via Parini, 64 - 20092 Cinisello B.

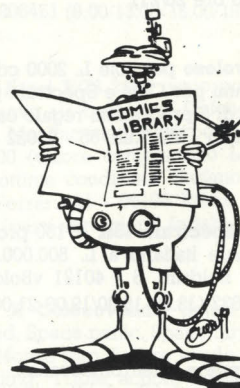
VENDO **Atari VCS 2600** a L. 180.000 con 2 coppie di comandi, trasformatore e Combat. Vendo a richiesta altre cassette: Phoenix, Ridle of the sphinx, Raider of the lost ark, Dodge'em e Defender a prezzo bassissimo. Guarnieri Massimo - Via F. Turati, 1 - 40012 Calderara di Reno (BO) - Tel.051/722639 (ore pasti).

VENDO **consolle** Intellivision comprato marzo '83 con le seguenti cartucce: Space armada, Poker, Blackhack, Soccer, Shark shark, Mission X. Il tutto per L. 350.000. Barletta Andrea - Via dei Calicanti, 5 - 00172 Roma - Tel. 06/2811679 (ore pomeridiane).

VENDO **cassetta** Space battle per Mattel Intellivision (completa di scatola originale, istruzioni e mascherine) a L. 29.000. Vendo cassetta Donkey kong per Mattel Intellivision (completa di scatola originale ed istruzioni) a L. 45.000. Vero affare (tutte due sono quasi nuove). Strada Torino, 67/2 - Moncallieri (TO) - Tel. 011/6965427 (pranzo o cena).

VENDO **Atari 2600** in ottime condizioni, completo di paddle + 2 joystick con 7 cassette (Galaxian, Sorraund combat, Dig dug, Polaris, Mouse trap, Adventure) il tutto a metà prezzo: L. 320.000 non trattabili. Riccardo Verdecchia - Via Cassia Antica, 35 - Roma - Tel. 06/3273622 (ore pasti).

VENDO **Videopac G 7000** usato pochissimo con 14 cassette base L. 150.000, cassette L. 20.000 ognuna oppure L. 250.000 in blocco. Chiedere di Lucio - Tel. 011/377902 (TO) (ore serali).

VENDO **VIC 20** + registratore + 16 K + 3K + Superexpander + Motherboard + cartucce Dragonfire e Demon attack + joystick + un centinaio di giochi a L. 450.000. In regalo videogioco Hanimex HMG 2650 + 2 cartucce!! Turiello Michele - Via Fiordalisi, 1 - 20146 Milano - Tel. 02/4225282 (durante il giorno).

VENDO **favolosi** programmi per VIC 20, tra cui Pac man, Labirinto, 3D Amok. Prezzi trattabili. Specificare se per versione joystick o no. Lanferini Alberto - P.zza Garibaldi, 4 - Pesaro (PS) - Tel. 0721/6244 (19.00-21.30).

VENDO **VCS Atari 2600** con le seguenti cartucce: Mario vros, Ms Pacman, Superman, Moon patrol, Pole position, Space invaders, Videogame soundic, Tv-sport. T/V b/n 14 poll., mangianastri, registratore Philips, riviste "Videogiochi" dal n. 9 al 18, oltre 100 giornaletti "Topolino" val. complessivo L. 1.300.000 a sole L. 750.000. Vendo la suddetta merce anche "singolarmente". Tel. 0942/51221 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari** in buone condizioni con 3 cassette: Air sea battle, Combat, Demon attack (Imagic) + 1 joystick Point master nuovo, mai usato, il tutto a L. 250.000 tratabili. Via Merini, 11 - Varese - Tel. 0332/233345 (19-22).

VENDO **coppia** di nuovissimi joystick Atari compatibili con i più diffusi home computer a un prezzo offerta: L. 50.000. Marco Limberti - Via Salvagnoli, 17 - 50047 Prato (FI) - Tel. 0574/22700 (19.30/20.30).

VENDO **Coleco** + 10 cassette (Smurf, Pitstop, Cosmic advenger, Mr do, Time pilot, Lady bug, Looping, Space panic, Carnival, Mouse trap) con garanzia, istruzioni e imballaggio (anche singolarmente) :1 3 giochi a due schermi Nintendo (Donkey kong Jr. Jee) a L. 750.000 trattabili. Via Camillo Serafini, 53 - 00164 Roma - Tel. 06/6265180 (ore pasti).

VENDO **Lucky Keyboard** (per Intellivision) in perfette condizioni + cassetta (Scooby Doo's) a L. 170.000. Via Matteotti, 17 - 41049 Sassuolo (MO) - Tel. 0536/805387 (20,30-22 tutti i giorni).

VENDO **consolle** CBS Colecovision, con casetta Mousetrap, più modulo espansione "Turbo", 1 mese di vita, garanzia da spedire, a L. 450.000 causa acquisto di un Commodore 64. Vendo inoltre le seguenti cassette per l'Atari VCS 2600: Casinò (L. 30.000); Video pinball (L. 20.000); Missile command (L. 40.000). Stefano Lacchesi - Via P. Colletta, 29 - 20135 Milano - Tel. 02/580212 (solo ore 20/21).

VENDO **favoloso** per sole L. 2000 cd. Vendo programmi per C 64 e Spectrum (su nastro) per + di 5 programmi regalo cassetta. Greco Roberto - Via Rua, 55 - 95022 Acicatena (CT).

VENDO **ZX Spectrum 48K** + 180 programmi + manuale italiano a L. 500.000. Aldo Savoi - Via Boldrini, 6 - 40121 vBologna - Tel. 051/552633 (13.30-15.30/19.00-21.00).

VENDO **flippers** elettromeccanici, video giochi bianco-nero, juke boxes usati prezzi convenienti. Fratti Giuseppe - Via A. Libera, 16 - Darfo (BS) - Tel. 0364/50608 (8-20).

VENDO **Atari VCS 2600** ancora in garanzia, con 4 casssette (Space invaders, Ms Pac man, Battlezone, Moon patrol) a prezzi discutibili. Via Montesanto, 5/A - Traversetolo (Parma) - Tel. 0521/841404 (dalle 14 alle 20).

VENDO **ATTENZIONE!** Occasionissima irripetibile. Vendo per motivi di studio base Intellivision nuova corredata di tutto: imballaggio, istruzioni, accessori originali più 9 cassette (Burger time, Tennis, Skiing, Poker e Black jack, Star strike della Intellivision; Safe cracker, Microsurgeon della Imagic; Pitfall della Activision; Carnival della Coleco) nelle rispettive confezioni con istruzioni, tastierine, ecc. ecc... a sole L. 290.000 (valore effettivo L. 780.000). Farina Erica - Via Emaldi, 25 - 48010 Fusignano (RA) - Tel. 0545/50072 (ore pasti).

VENDO **Space panic** e Pepper 2 per Colecovision nuovissimi con istruzioni e scatola a L. 85.000 trattabili. Mauro Salvemini - Via Moscova, 32 - Milano - Tel. 02/6572868 (14.00-15.00 escluso la domenica).

VENDO **Atari VCS 2600** con joystick e 9 cassette (Q*Bert, River raid, Starmaster, Moonsweeper, Mouse trap, Kangaroo, Plaque attack, Ms. Pacman, Combat), valore L. 940.000, vendo il tutto a L. 420.000 trattabili, cassette singole al 50%. Tel. 0432/207494 (ore serali).

VENDO **base** Colecovision con Mouse trap Zaxxon, Smurf perfetta a L. 380.000 telefonare ore serali (MI) 02/9588744.

VENDO **le seguenti cassette** compatibili con il sistema Atari VCS 2600: Ms Pacman (L. 39.000); Battlezone (L. 35.000); Superman (L. 11.000); Fathom (L. 39.000). Sono tutte in ottimo stato (2 mesi di vita) oppure scambio con altre cassette compatibili. Solo zona Milano. Via Saturno, 1 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI) - Tel. 02/9521850 (dalle ore 19,30 alle 20,30).

VENDO **base Colecovision** praticamente nuova con 4 cartucce: Zaxxon, Donkey kong, Venture, Mouse trap. Cedo il tutto a L. 300.000. Pallante Andrea - V. C. Gargallo, 5 - 00137 Roma - Tel. 06/8184444 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** nuovissima (giugno 1984) ancora in imballo originale + 3 cartucce: Burger time, Calcio, Space battle. Tutto alla strabiliante somma di L. 400.000 trattabili (comprato a L. 510.000). Alessandro D'Andrea - V.le Principe Umberto, 129 bis - Tel. 090/57126 (14,00-22,00).

VENDO/SCAMBIO **programma** per il CBM 64. Posseggo vasta biblioteca con oltre 500 programmi. Vendo sia su cassetta (L. 3000 a programma) sia su disco (L. 3000 per programmi fino a 150 blocchi L. 5000 oltre i 150 blocchi). Telefonare ad Angelo allo 081/927965 (15-19,30).

VENDO **base Coleco** con modulo e cassetta turbo a . 250.000 + modulo Atari/Coleco converter a L. 100.000 + cassette Coleco: Pepper II (50.000), Looping (50.000), Zaxxon (55.000), Cosmic advenger (30.000) tutte insieme a L. 180.000 + Mouse trap in omaggio. Cassetta Atari Space shuttle (55.000), cassette + basi insieme L. 550.000. Tel. 011/551261 (18-22,30).

VENDO **Atari 2600** + modulo supercharger + 7 cassette, come nuovo, a L. 400.000 o cambio con Commodore 64 + eventuale conguaglio. Telefonare a Stefano Saia - Alessandra - Telefonare ore pasti 0131/51823.

VENDO **computer** adattore Lucky per i possessori di console Intellivision completo di cassette Melody blaster e Scooby Doo. Prezzo trattabile. Davide Pozzoni - P.zza Carducci, 7 - 22053 Lecco (CO) - Tel. 0341/498163 (ore pasti).

VENDO O CAMBIO **con cartucce Coleco** le seg. cartucce: Buzz bombers, Donkey kong, Snafu, Lock'n'chase, Utopia, Space hawk, Armor battle, Dracula e Shark Shark tutte compatibili Mattel. Prezzi trattabili. Via Musumeci, 137 - 95128 Catnia - Tel. 095/434273 (14,30/16,00-20,30/21,20).

VENDO **cassette** Coleco Football, Burgertime, Bump'n jump, Frenzie, Rock'n rope, Omega race, Artillery duel, Heist. Fabio Angeloni - Viale Tito Livio, 200 - Roma - Tel. 06/348358 (14-15,30).

VENDO **a prezzo interessante** base Colecovision con 4 cassette ancora imballato. Menegazzi Alberto - Via Agudio, 4 - 20154 Milano - Tel. 02/389310 (dopo ore 18).

VENDO O SCAMBIO **i migliori giochi** per il magico CBM 64 Basket, Calcio, Zaxxon, Dig dug, ecc. G. Paolo Zanfei - Via F.lli Benedetti, 17 - 38065 Mori (TN) - Tel. 0464/98261 (ore pasti).

VENDO **Commodore 64** 140 dischi pieni di software L. 650.000 + costo dischi. Cama Marcello - Poggio Vallesana - 80016 Marano (NA) - Tel. 081/7422844.

VENDO **base Intellivision** + 9 cartucce (Poker Black jack, Soccer, Star strike, Space battle, Sea battle Atlantis, Nova blast, Ice trek, Dracula). Il tutto usato pochissimo a L. 600.000 vero affare. Tel. 06/6284245 (ore pasti).

VENDO **Intellivision** con 11 cartucce tra cui: Dracula, Swords & serpents, Burgertime, Pitfall, Ad. dungeons & dragon ecc. in blocco a L. 600.000 preferibilmente solo zona Firenze e dintorni. Via del Balatro - Antella (FI) - Tel. 055/621390 (ore pasti).

VENDO O CAMBIO **cassette** Atari 2600: Galaxian, Star voyager, Star wars 2 (Guerre stellari), Atlantis, Space invaders, tutto a L. 175.000 oppure cambio con altre cassette. Tutto in buone condizioni per VCS 2600 Atari. Violante Daniele - Via Nazionale al Pemonte, 52/2 - Tel. 019/85059 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari** + 3 cartucce + supercharger con 2 giochi su cassetta a L. 260.000 preferibilmente in zona Genova. Via Nizza, 36/12, sc. E - 16145 Genova - Tel. 010/317827.

VENDESI **VCS 2600** a L. 200.000 con due joystick due paddle e alcune cassette per trasloco. Chiedere di Andrea (referibile in zona Torino o provincia). PS. Comprato a giugno. Via Mont Cervet, 3 - Pino Torinese (wto) - Tel. 011/840108 (2,00-3,00 tranne la domenica).

VENDESI **VCS 2600** con 2 joystick 2 paddle e 7cassette tra cui Donkey kong (Coleco), Defender (Atari), Cosmic Ark (Imagic) e altre a L. 360.000 (preferibilmente presso Torino). Via Mont Cervet, 3 - Pkno Torino (TO) - Tel. 011/840108 (2,00-3,00 tranne domenica).

VENDO **Atari VCS 2600** completo di joystick, paddle, più aggiunta di 6 cassette (Asterix, Pole position, E.T., Space invaders, Asteroids, Centipede, Combat in regalo) il tutto a L. 250.000. Chi fosse interessato scriva a Manieri MAssimo - Viale Italia, 85 - 00055 Ladispoli (Roma).

VENDO **base Atari** completa di 2 comandi a cloche 2 paddles a L. 150.000 e in omaggio una cassetta, oppure vendo singole cassette Smurf, Centipede, Ms. Pac man, Tennis, ecc. Via Ernesto Reinach, 4 - Milano - Tel. 02/6888300 (dalle 14 alle 20).

vendo **joystick** Spectravideo Quik-shot II per Atari e Commodore. Due pulsanti di fuoco e fuoco rapido. Impugnatura anatomica. Nuovissimo senza scatola L. 20.000. Nicolai Gabriele - Via Cafiero, 1 - Fizzonasco (MI) - Tel. 02/90723022 (20,00-21,00).

VENDO **cartuccia** Vanguard del sistema Atari, a L. 40.000, oppure scambio con Decathlon per Atari. Matteo Contini - Via della Bilancia, 5 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI) - Tel. 02/9529805 (ore pasti).

VENDO **preferibilmente in blocco** Atari completo di 2 paddle e 2 joystick + 9 bellissime cassette (Pitfall II, Enduro, River raid, Popeye, Phoenix, Tennis, Miss Pac man, New soccer e Combat in regalo) tutto in garanzia e a sole L. 800.000. Chiedere di Massimo Gnoato - Via Sapri, 49 - 20156 Milano - Tel. 02/3088491 (ore pasti) - Solo persone di Milano o, al massimo, della sola Lombardia.

VENDO **numeri** da 7 a 13 di videogiochi. Vendo base Intellivision completa di 4 cassette che sono: Burgertime, Carnival, Calcio, Poker. Vendo programmi per ZX Spectru tra cui Atic atac, Manic miner, Totocalcio, e tanti altri magnifici giochi al prezzo di L. 2000 cadaunoi, Possibilmente zona Roma. Fabrizio - Tel. 06/8286164 (ore pasti).

VENDO **base Intellivision** più 26 cassette a L. 1.000.000 trattabili. Oppure separatamente a prezzo da trattare; tra le cassette sono: Dracula, Zaxxon, Truking. Oppure cambio con VCS Atari con almeno 15 cassette più due joysticks. Lomastro Ciro - Salita S. Antonio Atarsia, 35 - 80135 Napoli - Tel. 081/349204-216229 (ore pasti).

VENDO **cassette** per Coleco: Looping, Space panic, Venture L. 100.000 in blocco, o L. 35.000 cadauna. Mario Consoli - Via Napo Torriani, 3 - Milano - Tel. 02/6598466 (dopo le 19).

VENDO **Atari 2600** + cassette Activision Decatlon, Pitfall II, Enduro, Ms. Pac man, Mouse trap, Laser gates, Ice hokey, Trickshot, Chopper command, Warlords, Maze craze, Sorround, Combat di un valore di L. 1.100.000 a L. 600.000. Solo zona Firenze e dintorni. Guido Lavorini - Via Vittorio Emanuele, 80 - Firenze - Tel. 055/476208 (ore pasti).

VENDO **Texas TI 99/4A** nuovo, mai usato + 2 joystick + 2 cartucce (Personal record keeping, Personal report generator) + cavetti + programmi (gioco-applicativi) tutto a L. 500.000. Rivolgersi allo 006/483530 (dalle 20,00 alle 22,00 tranne sabato e domenica) - Fulvio.

VENDO **base** Atari a L. 150.000 completa di 2 joystick, 2 paddles. Vendo anche singole cassette: Smurf L. 45.000, Centipede L. 30.000, Tennis L. 25.000, Golf e combat L. 20.000, Ms. Pac man L. 30.000, Dragon fire L. 25.000. In blocco L. 320.000. Stefano - Via Ernesto Reinach, 4 - Milano - Tel. 02/6888300 - 0341/530841 (dalle 14 alle 20 tutti i giorni).

VENDO **Videopac G 7000 Philips** con 4 schede: formula uno, mostro spaziale, attacco galattico, Pac man, tutto a L. 300.000 trattabili (prezzo di listino L. 485.000). Via Santa Caterina, 22 - Legnano (MI) - Tel. 0331/595131 (ora pranzo e cena).

VENDO **Sharp MZ-700** in ottime condizioni ed ancora in garanzia al prezzo di L. 500.000. Regalo inoltre circa 20 giochi più vari programmi. Telefonare allo 02/2487100 dopo le ore 20.

VENDO **Spectrum 48K** con 20 programmi originali a L. 400.000 e Colecovision con 4 cassette a L. 400.000 e VIC 20 + Intellivision in coppia a L. 200.000. Marco - Viale Papiniano, 48 - Milano - Tel. 02/8370444 (dalle 14 alle 17).

VENDO **Atari CX-2600** + cassetta Haunted house + Pac man + Combat in perfetto stato per complessive L. 250.000. Vendo separatamente cassetta Phoenix a L. 40.000. David de Angelis - Piazza Asti, 5 - 00182 Roma - Tel. 06/7552956 (ore pasti).

VENDO **cassette** per base Intellivision Poker e Blackhack, Utopia, Safecracker, Basketball, Happy trails, Night stalker a L. 40.000 ciascuna oppure in blocco a L. 200.000. Francesco - Via Gubellini, 14 - 40141 Bologna - Tel. 051/475124 (ore pasti).

VENDO **VCS Atari 2600** + cassette Basketball, Defender, Decathlon, a L. 200.000. Zuelli Simone - Via Adorni, 2 - Parma - Tel. 0521/36960 (13-14/19-20).

VENDO **Atari** (mesi 12) + paddle + 2 joystick .001 8 cassette (Combat, Ms. Pac-man, Dragonfire, Breakout, Phoenix, Asteroids, Missile command, Yar's Revenge) + Superchanger dotata di cassetta. In ottimo stato per cambio sistema. Richiedo L. 500.000. Via del Pozzo, 8 - 33100 Udine - Tel. 0432/22636.

VENDO **in blocco** 10 cassette Atari nuovi modelli: Barn storming, Popeye, Pole position, Dig dug, Junglehunt, Mario bros, Sky driver, Backgammon, Combat, Video olimpics. Il tutto a metà prezzo. Totale L. 290.000. Massimo - Via I. Nievo, 10 - Tel. 02/4980550 (ore 21).

VENDO **consolle Atari VCS 2600** + 4 cassette (Defender, Predatori dell'arca, Tutankham, Ms. Pac man) a L. 300.000 3 mesi di vita. Giorgio Longoni - Via Giraudo, 14 - 12012 Boves (CN) - Tel. 0171/880685.

VENDO **sistema** Intellivision a L. 200.000 con 8 cartucce + joystick. Vendo solo in blocco a L. 400.000 non trattabili. L'offerta è valida solo per Milano e provincia. Telefonare ad Andrea Pennacchioni - Monza - Tel. 366732 (ore serali).

VENDO **cassette** per Intellivision: Nova blast, Swords & serpents, Beauty & thebest, Microsurgeon, Fathom a L. 30.000 cadauna oppure L. 100.000 in blocco (tutte Imagic), Tron D.D., Space armada, Horse racing e altre a L. 20.000 cadauna. Sabadini Roberto - Via XX Novembre, 15 - 41010 Limidi (MO) - Tel. 059/561669 (13.00-14.00/20.00-20.30).

VENDO **consolle** Intellivision più 10 cassette (Burgertime, Lock'n'chase, Calcio, Basket, Hockey, Football, Auto racing, Horse racing, Armor battle, Las Vegas) il tutto in ottimo stato per L. 390.000 trattabili. Massimiliano - Via Sempione, 14 - Varese - Tel. 0332/242467.

VENDO **tastiera** alfanumerica + computer adapter Lucky, con cassetta Mind strike a L. 200.000 trattabili oppure lo cambio con 4 cassette compatibili Intellivision di marca (Imagic, Activision, Parker, Colecovision) preferite Dracula, Popeye, Nova blast, Q*Bert, Texom. Scrivete o telefonate a Grasso Salvatore - Via Cibele, 51 - 95123 Catania - Tel. 095/355239 (14-15,00/20,30-21,30).

VENDO **Atari VCS** in ottimo stato con undici cassette: Mario Bros, Joust, Crystal castle, J ungle hunt, Kaboon, Boxing, Combat, Spiderman, Infiltrate, Master builder, Planet patrol. Valore L. 1.100.000 a L. 550.000. Giorgio Vertone - Via Dodero, 9/6 - Genova - Tel. 010/206451 (9.00/13.00-15.00/18.00).

VENDO **Atari VCS 2600** usato pochissimo, quasi nuovo + cassette:(Defender, Pole position, Ms. Pac man, Realsports, Tennis a L. 365.000 (valore complessivo L. 515.000) tutto in ottime condizioni. Stefano Nisticò - Via G. Ferrari, 11 - 00195 Roma - Tel. 06/3595777 (pasti-sera giorni feriali).

VENDO **X Colecovision:** Smurf, Pit stop, River raid, Space panic, Space fury, Zaxxon, Mr Do, Mouse trap. Inoltre vendo x Intellivision: Skiing, Triple action, Swords & Serpents, Star strike, Football, Night stalker. Viale Montenero, 51 - Tel. 02/5460465 (ore pasti).

AIVA SCOREBOARD

DATA ______

GIOCATORE

NOME: ______ ETA': ______
SIGLA: ______ TEL: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
NOTE: ______

SALA GIOCHI

NOME: ______
VIA: ______
CITTÀ: ______ CAP: ______
TEL: ______ GESTORE: ______
NOLEGGIATORE: ______
ALLEGARE DIAPOSITIVA O FOTO (FACOLTATIVO)

FIRME TESTIMONI

GESTORE: ______
1° TEST: ______ TEL: ______
2° TEST: ______ TEL: ______

GIOCO

NOME: ______ CASA: ______
PUNTEGGIO: ______
LIVELLO DIFFICOLTÀ: ______
VITE INIZIALI: ______
VITE EXTRA: ______
N° QUADRI SUPERATI: ______
ORE GIOCATE: ______
NOTE: ______

PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETA' ______ CITTA' ______
GIOCO ______
MARCA ______ SISTEMA (BASE) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______

DATA ______ FIRMA ______

PARTECIPATE ALLA HIT-BIT

NOME ______ COGNOME ______
INDIRIZZO ______
ETA' ______ CITTA' ______
GIOCO ______
MARCA ______
SUPPORTO (CASSETTA-DISCO-CARTUCCIA) ______
COMPUTER (MODELLO E MARCA) ______
PUNTEGGIO O RECORD ______
NOTE ______

DATA ______ FIRMA ______

LA CLASSIFICA VIDEO GIOCHI

nome ______
cognome ______

	DA CASA: Marca	DA CASA: Titolo esatto della cartuccia	DA BAR
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

ETA' ______ INDIRIZZO ______